ADOLESCENCIA MÓVIL.

CAJA DE RECURSOS CREATIVOS PARA
LA EXPERIMENTACIÓN ARTÍSTICA POR JULIÁN BARÓN

Guía — manual de la caja de recursos

:-D

ÍNDICE

1_Introducción al proyecto: Pensar la tecnología desde la adolescencia 6
- Presentación del proyecto, sus metas y alcance
- Enfoque, técnicas y metodología
- El propósito de esta caja
- Consideraciones para la documentación de menores
- Consideraciones sobre el uso de dispositivos móviles en el centro educativo

2_Acciones preliminares: Cargando batería 16
- Flujo de trabajo: Activación, planificación, dinámicas y estructura
- Acciones propuestas para iniciar las sesiones
- Aclaración final

3_Selección de 10 acciones con desarrollo 24
- 3 + 3 –: Pros y contras de la tecnología móvil en la adolescencia
- Un día con el móvil: Registro fotográfico de un día típico
- Teléfono fugaz: Subvertir la funcionalidad del móvil en el aula
- Haz que parezca...: Técnicas creativas de visualización fotográfica
- Tras la ventana: Exploración de perspectivas imaginadas
- Sol y sombra: Manipulación de la iluminación
- Selfie: La autofoto como exploración cultural
- Pie de foto: Importancia del contexto en la interpretación de imágenes
- En construcción: Creación colaborativa de fanzines
- La muerte en la era digital: Reflexión sobre la permanencia de las imágenes en nuestra época

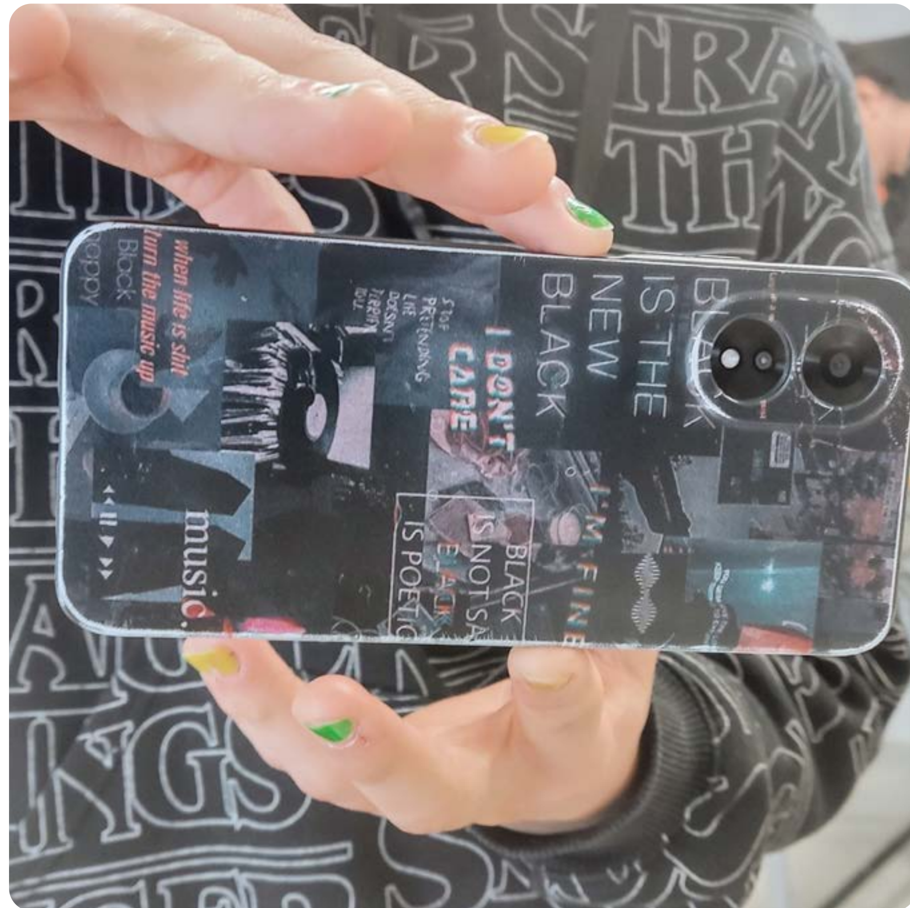
4_Organización y gestión del archivo 82
— Almacenamiento y organización de las imágenes y otros resultados
— Herramientas recomendadas para gestión y edición fotográfica

5_Biblioteca de fotolibros 86
— Presentación, análisis y propuestas de trabajo de los fotolibros

6_Jornadas de creación 94
— Diseño de actividades prácticas y estrategias de aprendizaje colaborativo para la presentación final de las series realizadas

7_Epílogo <3 104

1_Introducción al proyecto: Pensar la tecnología desde la adolescencia



<u>Presentación del proyecto, sus metas y alcance</u>

"Adolescencia Móvil" es una caja de recursos de la Red Planea que busca explorar el complejo mundo de la adolescencia en la era digital. Nos enfocamos en comprender cómo la relación de los/as adolescentes con los teléfonos móviles impacta su vida diaria y su identidad en un entorno marcado por constantes cambios tecnológicos y sociales.

Reconocemos la importancia de proporcionar un espacio seguro para que los/as adolescentes exploren y reflexionen sobre su relación con la tecnología móvil. Nuestro objetivo es fomentar un diálogo abierto y constructivo entre los/as estudiantes y el cuerpo docente, incorporando diversas perspectivas para enriquecer nuestra comprensión colectiva de este fenómeno. Además, aspiramos a crear un archivo visual que no solo documente las percepciones de los/as adolescentes, sino que también sirva como testimonio de la complejidad de esta etapa vital.

<u>Objetivos</u>

— **Generar un archivo visual** que refleje las perspectivas de la adolescencia contemporánea.
— **Facilitar herramientas** para empoderar a los jóvenes a contar sus propias historias, utilizando la práctica artística como medio para comprender su entorno en constante evolución.
— **Proveer un espacio seguro y abierto** que fomente la expresión libre y la creatividad de los adolescentes.
— **Estimular el diálogo intergeneracional y la autoexploración** para comprender las percepciones sobre la tecnología móvil.
— **Promover la participación activa** de los adolescentes en las actividades del proyecto.
— **Explorar las interrelaciones** entre adolescencia, tecnología y las normas sociales emergentes.
— **Potenciar el pensamiento crítico** de los adolescentes respecto al impacto de la tecnología en sus vidas y en la sociedad.
— **Integrar en el aula una educación de la mirada** que fomente una comprensión reflexiva y analítica de las imágenes en la sociedad contemporánea.

— **Fomentar las habilidades** necesarias para que los estudiantes se desenvuelvan con autonomía en el ámbito socio familiar y en sus grupos sociales, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
— **Promover la capacidad de aprender** de manera autónoma, trabajar en equipo y analizar críticamente las desigualdades existentes, impulsando la igualdad.
— **Estimular la capacidad de aplicar** técnicas de investigación artística para estudiar diversas situaciones que surjan en el desarrollo del currículo.

Enfoque, técnicas y metodología

Nuestro proyecto tiene como foco la adolescencia, un período repleto de conflictos y metamorfosis. Nos proponemos explorar la vida cotidiana de los adolescentes a través de su relación con los teléfonos móviles, apoyándonos en la afirmación de Helen Hester: "la tecnología es social y lo social es tecnológico". Utilizaremos la práctica artística y la reflexión colectiva como ejes temáticos y principios de acción para reconocer esta condición.

Entendemos que la adolescencia es una etapa vulnerable, especialmente en este período de cambios históricos, sociales, culturales y tecnológicos. Esto demanda un enfoque cuidadoso pero abierto, dando voz a las propuestas de las comunidades y promoviendo un espacio independiente para la expresión libre. Abordaremos las dinámicas de homogeneización digital y física, destacando la diversidad para visibilizar las experiencias auténticas de la adolescencia actual. Nuestra metodología se basa en explorar la conexión entre la adolescencia actual, el emergente debate social y el futuro marco normativo que regirá la prescripción y prohibición del uso de teléfonos móviles y otros dispositivos.

Para ello, mecanizaremos a través de acciones, según instrucciones de uso y desvío, la práctica artística como herramienta de análisis y definición de este espacio de conflicto, un archivo común de intereses y pensamientos visuales. Este archivo busca ser más que una simple colección de imágenes; aspira a ser un testimonio que refleje la complejidad de la adolescencia de primera mano.

En este proyecto también nos proponemos incorporar al profesorado en su conjunto, considerando las diversas visiones existentes entre quienes abogan por la prohibición de la tecnología móvil y aquellos que promueven su uso para facilitar procesos educativos críticos. La idea es recopilar estas perspectivas en un archivo para ponerlas en diálogo con las experiencias de los estudiantes, involucrando a todo el claustro mediante dinámicas que fomenten un diálogo constructivo.

Con "Adolescencia Móvil" queremos proporcionar un espacio de aprendizaje y (auto)reflexión colectiva, reconociendo el poder de las imágenes para activar diálogos y mapear conflictos. Nuestro empeño se dirige a que todos los adolescentes participen activamente en la construcción de su propia narrativa cultural a través de nociones próximas como la identidad, la interculturalidad o las consecuencias del impacto del mundo digital en su construcción de lo real. Ante todo, este proyecto es un homenaje a la juventud, una tentativa de capturar su espíritu en una era donde la movilidad, tanto digital como emocional, redefine los marcos de experiencia y conocimiento de nuestros adolescentes.

Pensar la tecnología desde la adolescencia

Reflexionar sobre la tecnología desde la perspectiva adolescente implica adentrarse en un universo dinámico y en constante evolución, donde la tecnología no solo es una herramienta sino un componente integral de la identidad juvenil. La adolescencia es una etapa crucial marcada por la búsqueda de la identidad, la autonomía y la pertenencia, y en la era digital, los teléfonos móviles juegan un papel central en estos procesos.

La tecnología móvil actúa como una extensión del ser adolescente, una ventana al mundo exterior y una plataforma para la autoexpresión y la construcción de relaciones. Sin embargo, también presenta desafíos significativos, desde la dependencia tecnológica hasta la exposición a riesgos en línea y la presión social digital. Es en este crisol donde "Adolescencia Móvil" busca intervenir, proporcionando un espacio para que los adolescentes examinen críticamente su relación con la tecnología y cómo ésta moldea su realidad cotidiana.

Mediante la práctica artística y la reflexión colectiva, los adolescentes tienen la oportunidad de visualizar y narrar sus experiencias con los teléfonos móviles, explorando tanto los beneficios como las complicaciones inherentes a su uso. Este enfoque no solo facilita una comprensión más profunda de su mundo digital, sino que también les empodera para

convertirse en agentes activos en la configuración de su propia narrativa tecnológica.

"Adolescencia Móvil" se posiciona como una iniciativa transformadora que reconoce la tecnología no solo como un fenómeno externo, sino como una parte intrínseca de la experiencia adolescente. Al fomentar un diálogo intergeneracional y proporcionar herramientas para la expresión creativa, buscamos iluminar las múltiples dimensiones de la relación entre los jóvenes y la tecnología, celebrando su potencial mientras navegamos juntos sus desafíos.

La caja de recursos incluye:

— **Guía didáctica** que explica el contenido y concepto de la caja.
— **Cinco fotolibros** que comparten vivencias y relatos visuales de la adolescencia.
— **Veinte videos recursos educativos** con instrucciones y comentarios sobre las diferentes actividades para facilitar su práctica en el aula.
— **Espejos irrompibles de pequeño tamaño**, utilizados como incentivos y herramientas prácticas en las dinámicas del programa.

Preguntas para la reflexión en el aula

Te invitamos a utilizar, para las primeras sesiones de iniciación del proyecto, las siguientes preguntas para fomentar la reflexión y el diálogo. Siéntete libre de adaptarlas y agregar tus propias preguntas según lo consideres apropiado para tu grupo de estudiantes.

1:) ¿Cómo te sientes respecto a la idea de explorar cómo los teléfonos móviles afectan tu vida diaria y tu identidad como adolescente?
2:) ¿Cuáles crees que son los mayores desafíos que enfrentas debido a la omnipresencia de la tecnología móvil en tu vida?
3:) ¿Consideras que el uso excesivo de dispositivos móviles puede afectar negativamente tu bienestar emocional y social?
4:) ¿Qué emociones experimentas cuando pasas mucho tiempo frente a tu teléfono móvil?
5:) ¿Crees que el uso de dispositivos móviles ha afectado tus hábitos de sueño y descanso?
6:) ¿Te sientes presionado por la necesidad de estar siempre conectado a través de tu teléfono móvil?
7:) ¿Crees que el uso constante de teléfonos móviles ha cambiado la forma en que te relacionas con tus amigos y familiares?
8:) ¿Qué piensas sobre la idea de que la tecnología móvil puede influir en la forma en que te percibes a ti mismo y en tu identidad como adolescente?
9:) ¿Cómo crees que el uso excesivo de teléfonos móviles puede afectar tus habilidades sociales y tu capacidad para relacionarte cara a cara con los demás?
10:) ¿Cómo crees que la relación de los adolescentes con los teléfonos móviles influye en su vida cotidiana y en su identidad?
11:) ¿Qué opinas sobre la propuesta de incorporar al profesorado en el proyecto, considerando diferentes visiones sobre el uso de la tecnología móvil en la educación?
12:) ¿Cuál crees que podría ser el impacto a largo plazo del uso creciente de la tecnología móvil en la adolescencia y en la sociedad en general?
13:) ¿Qué opinas sobre la idea de prohibir el uso de teléfonos móviles en el aula?
14:) ¿Crees que una prohibición del móvil en el aula afectaría positiva o negativamente tu rendimiento académico?
15:) ¿Cómo crees que una política de prohibición del móvil en el aula podría afectar la dinámica y el ambiente de aprendizaje en clase?
16:) ¿Qué crees que podrías descubrir sobre ti mismo y tus compañeros si el teléfono móvil no estuviera presente para intervenir en vuestra experiencia escolar?

EL PROPÓSITO DE ESTA CAJA ;-)

Más allá de la comunicación

La distinción entre "transmitir" y "comunicar" plantea una reflexión profunda sobre la naturaleza de la interacción humana y su impacto en la sociedad. Comunicar, en nuestro juego de conceptos, y palabra que suele utilizar como valor de los teléfonos móviles por parte de los adolescentes, es el acto de transportar una información en el espacio, y transmitir, transportar una información en el tiempo, cuestión que abarca un alcance más amplio que incluye aspectos materiales, diacrónicos y políticos.

Aprendizaje activo y participativo

El diseño de la caja está centrado en el aprendizaje activo, donde los adolescentes no consumen contenido, sino que participan activamente en actividades que les permiten reflexionar sobre su propia relación con la tecnología móvil. Las actividades propuestas están diseñadas para ser participativas y estimular la autoexploración, alentando a los adolescentes a pensar críticamente sobre cómo la tecnología influye en sus vidas y en su desarrollo personal.

Construyendo conocimiento de manera colaborativa

La caja "Adolescencia Móvil" promueve la reflexión colectiva como un proceso fundamental para la construcción de conocimiento. A través del intercambio de experiencias y puntos de vista, los participantes tienen la oportunidad de ampliar su comprensión de temas complejos relacionados con la adolescencia y la tecnología. Este enfoque colaborativo no solo enriquece el aprendizaje individual, sino que también fortalece el sentido de comunidad y pertenencia entre los jóvenes involucrados en el proyecto.

Integrando la tecnología en el aula mediante la práctica artística

"Adolescencia Móvil" representa una forma trasformadora de integrar la tecnología en el aula mediante la práctica artística, utilizando dispositivos móviles no solo como herramientas educativas, sino también como detonante para la reflexión y el análisis crítico. Al tocar la tecnología desde varios ángulos, este proyecto rompe con las normas de siempre y abre camino a un estilo más flexible y adaptativo hacia la educación en nuestro tiempo.

Contribuyendo al cambio

"Adolescencia Móvil" no solo busca comprender mejor la relación entre los jóvenes y la tecnología, sino también fomentar el debate y promover el cambio social. A través de su archivo visual y sus actividades, el proyecto aspira a crear conciencia sobre los desafíos y oportunidades asociados con el uso de dispositivos móviles en la adolescencia. En este sentido, invito a ampliar el alcance del proyecto mediante el intercambio de acciones con otros institutos que estén trabajando con esta caja de recursos.

Consideraciones para la documentación de menores

La documentación de menores es una consideración crítica en nuestro proyecto. Nos aseguramos de cumplir con todas las normativas legales y éticas relativas a la protección de datos y la privacidad de los adolescentes. Esto incluye obtener el consentimiento informado de los participantes y sus padres o tutores, garantizando que todos los datos y fotografías recopiladas se manejen con estricta confidencialidad.Para el proyecto y para quien lo ponga en marcha, esto supone una prioridad. Sugerimos seguir los protocolos claros y seguros desarrollados por la Consellería de educación para obtener el consentimiento informado de los participantes y sus padres o tutores. Además, nos comprometemos a crear un entorno seguro donde los adolescentes se sientan cómodos compartiendo sus experiencias sin temor a juicios o repercusiones negativas. Este enfoque es fundamental para crear un ambiente donde los adolescentes puedan participar activamente en la construcción de su propia narrativa cultural.

CONSIDERACIONES SOBRE EL USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL CENTRO EDUCATIVO

Prohibición actual y ámbito de acción

En los centros educativos de la Generalitat Valenciana, existe una prohibición vigente respecto al uso de dispositivos móviles por parte de los estudiantes. Esta *RESOLUCIÓN de 17 de abril de 2024, sobre determinados aspectos para la regulación del uso de dispositivos móviles en centros educativos no universitarios*

sostenidos con fondos públicos de la Comunitat Valenciana. [2024/3422], está diseñada para asegurar un entorno de aprendizaje libre de distracciones y se aplica de manera estricta durante todo el horario escolar. El uso de móviles en las aulas de la Comunitat Valenciana quedará limitado a actividades didácticas bajo la supervisión del personal docente.

Conciencia del proyecto respecto a la Resolución

Nuestro proyecto está plenamente consciente de esta resolución y respeta las directrices establecidas. No buscamos, bajo ninguna circunstancia, contravenir las normas vigentes ni fomentar el uso de dispositivos móviles entre los estudiantes en situaciones no autorizadas. Entendemos la preocupación de las madres y padres respecto al uso temprano de móviles y, por lo tanto, nos aseguramos de que nuestras actividades no requieran que los estudiantes posean o utilicen dispositivos móviles.

Recomendaciones para el uso y aplicación del proyecto en grupos de edades mayores

Para los docentes que implementan el proyecto, es importante considerar las edades de los estudiantes. Sugerimos que el uso de actividades que podrían beneficiarse del acceso a dispositivos móviles se enfoque en grupos de estudiantes mayores, específicamente aquellos de 14 años o más, que en su mayoría ya poseen teléfonos móviles. Sin embargo, incluso en estos casos, es vital que el uso de móviles sea:

— **Voluntario:** Ningún estudiante debe sentirse obligado a usar un dispositivo móvil si no lo posee o si los padres prefieren que no lo utilice.
— **Regulado:** El uso del móvil debe ser claramente definido y limitado a los momentos en que sea estrictamente necesario para la actividad educativa.
— **Supervisado:** El profesorado debe supervisar el uso de móviles para asegurar que se emplean de manera adecuada y productiva.

Estudiantes sin móvil

En caso de que algunos estudiantes no dispongan de un móvil, no hay ningún problema para seguir con el proyecto, ya que muchas actividades se realizan en grupo. Basta con que uno de los integrantes tenga un teléfono con cámara para llevar a cabo varias acciones. Además, algunas tareas se centran en la conversación y la reflexión, por lo que no es necesario el uso del teléfono. Aunque no se requiere una gran adaptación, se pueden considerar varias estrategias para asegurar la participación de todos.

Trabajar en grupos es una solución efectiva, pero también se pueden proporcionar tabletas o dispositivos prestados por el centro para completar las actividades. Esto garantiza que todos tengan la oportunidad de participar plenamente. Es fundamental fomentar un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes se sientan cómodos y capaces de contribuir activamente, alentando la creatividad y la adaptación de las actividades para que cada estudiante pueda aportar su perspectiva y visión.

Si llegara a darse el caso de que ningún estudiante tiene su teléfono en el centro, ya sea por decisión de sus familias, la dirección del centro o cualquier otra razón, incluso aquellas derivadas de las actividades del proyecto, y no hubiera cámaras fotográficas disponibles, esto se presentaría como una oportunidad interesante y desafiante. Sería un momento propicio para reflexionar sobre cómo llevar a cabo las actividades bajo estas limitaciones y pensar otros límites para que las acciones puedan trasladar la práctica, la dinámica y la filosofía del proyecto a otros espacios creativos.

2_Acciones preliminares: cargando batería



Flujo de trabajo: activación, planificación, dinámicas y estructura

Hemos diseñado este proyecto con el propósito de activar sesiones de cuarenta y cinco minutos a una hora en el aula, donde los participantes puedan explorar creativamente el papel de los dispositivos móviles en sus vidas diarias. En una época en la que la tecnología móvil es omnipresente y transformadora, es fundamental comprender no solo su función, sino también su impacto en nuestra percepción del mundo, nuestras relaciones y nuestra identidad personal.

Pretendemos, a través de una serie de actividades estructuradas, que los estudiantes reflexionen sobre su uso de los móviles, analicen sus beneficios y desafíos, y expresen de manera creativa sus experiencias y puntos de vista. Estas sesiones también promoverán habilidades técnicas y artísticas, así como fomentarán un diálogo profundo y crítico sobre la tecnología en nuestras vidas.

Te contamos cómo hacer el proyecto en el aula en cuatro partes importantes: activación, planificación, dinámicas y estructura. Cada fase está diseñada para guiar a los estudiantes de manera gradual y coherente, para que tengan una experiencia educativa completa y con sentido.

1. Activación

— **Introducción al proyecto:** Presenta el propósito y los objetivos del proyecto a los estudiantes, explicando la relevancia de explorar el impacto de los dispositivos móviles en sus vidas diarias.
— **Dinámica de presentación:** Realiza una actividad inicial donde los estudiantes compartan sus primeras impresiones y expectativas sobre el proyecto.
— **Discusión inicial:** Abre un espacio de discusión sobre el uso de los móviles, sus beneficios y desafíos, fomentando la participación y el intercambio de ideas.

2. Planificación

— **Organización de las sesiones:** Divide el proyecto en sesiones semanales, asegurando un equilibrio entre actividades prácticas y reflexivas.
— **Calendario de actividades:** Establece un calendario detallado con las fechas y las actividades específicas para cada sesión.

— **Asignación de tareas:** Asigna responsabilidades específicas a los estudiantes, como líderes de grupo o encargados de ciertos materiales, para fomentar el sentido de pertenencia y responsabilidad.
— **Intercambios entre centros educativos:** Coordina las actividades con otros centros educativos participantes en el proyecto "Adolescencia móvil", facilitando el intercambio de experiencias y resultados.

3. Dinámicas
— **Sesiones prácticas y reflexivas:** Alterna entre actividades prácticas (fotografía, edición de imágenes) y reflexivas (debates, análisis de imágenes).
Actividades iniciales: Comienza con tareas sencillas como "Balance de tu móvil" o "¿Qué significa para nosotros el móvil?" para establecer una base de reflexión.
Proyectos fotográficos temáticos: Desarrolla actividades más complejas como "Fotografía tu ruta de casa al insti" o "Fotografiar un secreto", fomentando la creatividad y la exploración personal.
— **Trabajo en grupo:** Promueve el trabajo colaborativo, asegurando que todos los estudiantes participen, independientemente de si tienen un móvil propio.
— **Adaptación de actividades:** Ajusta las actividades según las necesidades y recursos disponibles, utilizando dispositivos prestados o trabajando en grupo cuando sea necesario.

4. Estructura del archivo
— **Gestión del archivo:** Organiza un sistema para recopilar, guardar y compartir las fotos y otros documentos producidos durante el proyecto.
Categorización de materiales: Clasifica las imágenes y documentos según las actividades realizadas y los temas explorados.
Plataforma de almacenamiento: Utiliza una plataforma digital (como Google Drive o una página web del centro) para almacenar y compartir el archivo.
Documentación continua: Asegura que cada sesión y actividad se documente adecuadamente, con descripciones detalladas y reflexiones de los estudiantes.
— **Uso del archivo en etapas futuras:** Planifica cómo el archivo será utilizado en futuras actividades, exposiciones o proyectos, destacando su valor como recurso educativo y creativo.

Acciones propuestas para iniciar las sesiones
A continuación, se detallan las acciones que los participantes realizarán durante las sesiones iniciales. Cada actividad se presenta con una breve instrucción y está pensada para fomentar la reflexión y la expresión creativa en torno al uso de los dispositivos móviles.

Estas actividades sirven como una base adaptable que puedes integrar con los contenidos de tu asignatura o alinearlas con los intereses y temas relevantes para los estudiantes:

0:) Balance de tu móvil: Escribe tres cosas positivas y otras tres cosas negativas del teléfono móvil.
1:) ¿Qué significa para nosotros el móvil?: Cuál es el rol del móvil en nuestras vidas.
2:) Fotografía tu ruta de casa al insti: Haz unas fotos de tu camino diario al instituto, capturando lo que más te llame la atención por el camino.
3:) Un día en tu vida con el móvil.
4:) Fotografiar un secreto: Exprésate y cuenta un secreto personal a través de una foto creativa, dale rienda suelta a tu imaginación.
5:) Fotos de todos los móviles en casa: Echa unas fotos de todos los móviles, cargadores y gadgets que encuentres en tu casa. ¿Cuántos hay?
6:) Manos y mirada de tu colega con el móvil: Hazle una foto a las manos y a la mirada de tu colega cuando está con el móvil. ¿Qué emociones capturas?
7:) El hogar de tus sueños en Google Street View: Échale un ojo a Google Street View y elige el lugar donde te encantaría vivir en el futuro. ¿Por qué ese lugar?
8:) Arqueología visual en fotos familiares: Busca en las fotos familiares antiguas algún cacharro tecnológico viejuno. ¡Cuéntame qué encuentras!

9:) ¿Qué dedos dirigen tu móvil?: Fotografía las huellas y rayones que has dejado en la pantalla con tus dedazos. ¿Índice, pulgar? ¿Está muy maltratado?
10:) Escribe algo chulo y mételo en tu móvil: Coge un papel, escribe algo que te motive y mételo dentro de la carcasa de tu móvil. ¡Recordatorio siempre a mano!
11:) Usos alternativos para tu móvil: ¿Para qué más usas tu móvil aparte de lo normal? ¿Billetera, bolso? Saca unas fotos de tus inventos más locos.
12:) Haz capturas de las estadísticas de tiempo expuesto a pantallas que nos da el móvil en Panel de control, Ajustes, Bienestar...
13:) ¿Cómo te baneas? Práctica cómo proteger tu identidad al tomar fotos, ya sea mediante el uso de un banner, emoji o cualquier otra técnica que prefieras.
14:) Sueños y realidades. Combina fotos de tus sueños, deseos o aspiraciones con tu vida diaria para mostrar su relación o contraste.
15:) Espejos Mágicos: Usa espejos de mano para hacer fotos inesperadas, jugando con diferentes ángulos y perspectivas.
16:) Instante divergente: haz una foto de grupo en el aula, patio o calle, donde cada cual esté en ubicaciones distintas, creando varias fotos simultáneas que reflejen la diversidad de experiencias en un instante.
17:) ¿Alguna vez has sentido que el tiempo deja su huella en todo a su paso? Con tu móvil, haz fotos de esos lugares olvidados por el mundo moderno, donde la naturaleza reclama su espacio.
18:) ¿Cuál es la foto de la galería de tu móvil que más te representa?: Elige una foto en la que no aparezcas tú pero que sientas que te representa. ¿Por qué? ¡Cuéntate!
19:) Si tu móvil se muere en 3 min, ¿qué 10 fotos salvarías?: Imagina que tu móvil está a punto de morir, ¿Qué 10 fotos salvarías y por qué? Piensa rápido.
20:) ¿Qué fotos imprimirías de tu galería de fotos para tenerlas físicamente siempre contigo?: Escoge las fotos que imprimirías para llevarlas siempre contigo y cuéntanos qué significan para ti.
21:) Manda una foto a tu Yo del futuro: Escoge una foto y mándasela a tu Yo del futuro. ¿Qué mensaje le enviarías visualmente?
22:) Mi primer móvil: Rememora el día que tuviste tu primer móvil. ¿Cómo fue? ¿Te gustó? ¿Algún recuerdo?
23:) Un día sin móvil y la avalancha al siguiente: Intenta apagar el móvil por un día (olvídate de él, sin tocar el móvil) y luego enciéndelo al día siguiente. ¿Qué onda con todos esos mensajes?
24:) Selfie Frankestein: Crea un collage visual que sea tu propio 'Frankenstein', usando selfies tuyas para mostrar distintas facetas de tu personalidad.
25:) Máscaras en la red: Echa un vistazo en internet para encontrar imágenes de cómo la gente suele usar máscaras o identidades digitales. ¿Para qué sirven?
26:) ¿Qué te impide decir lo que piensas?: Piensa en lo que te frena para soltar lo que realmente piensas. Compártelo de viva voz, graba audio, video o con una imagen.
27:) Extravíos: En el aula reemplazamos los libros de texto por libros de fotografía, o revistas, o libros de la biblioteca. Tomamos fotos durante 20 minutos con nuestros móviles y luego las compartimos para dialogar sobre las diversas perspectivas e intereses que surgen.
28:) Modo Avión: Apaga tu móvil por al menos una hora al día y dedica ese tiempo a una actividad que no requiera electricidad, como leer, dibujar o dar un paseo.
29:) La memoria de las imágenes: Selecciona una foto antigua de tu familia o de un ser querido y reflexiona sobre las historias o recuerdos que evoca.
30:) Matices y matrices visuales: Experimenta con filtros y efectos en una imagen, luego comparte cómo transforman su interpretación y significado inicial.
31:) ¿En qué situaciones consideras necesario restringir el uso del móvil?

Estas acciones proporcionan una base para explorar de manera creativa y reflexiva el impacto de los dispositivos móviles en nuestras vidas. Además, se fomenta la iniciativa de los/las participantes para liderar y proponer nuevas acciones que reflejen sus intereses y preocupaciones tanto personales como del grupo.

Este proyecto se concibe como un lienzo en constante evolución, donde la comunidad educativa construye colectivamente nuevas formas de aprendizaje y expresión a través de las imágenes.

Aclaración final

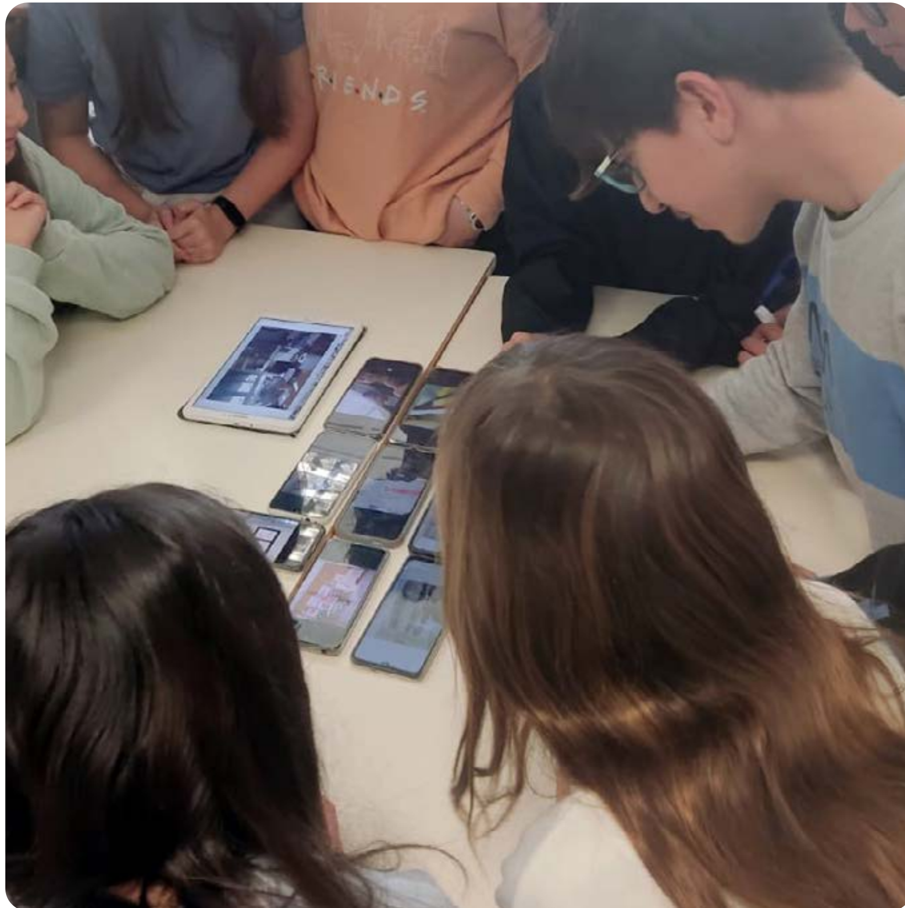
Es importante destacar que este proyecto no se limita únicamente a la práctica artística fotográfica y la documentación visual. Algunas acciones están diseñadas para fomentar la conversación, el diálogo y la reflexión grupal sobre el papel de los dispositivos móviles en nuestras vidas. A través de estas actividades, se pretende generar nuevos espacios en el aula desde los principios de la mediación cultural, dando lugar así a una comunidad singular donde los estudiantes puedan compartir experiencias, ideas y perspectivas individuales y colectivas.

Cada acción propuesta tiene el propósito de explorar creativamente cómo los dispositivos móviles impactan nuestras interacciones diarias, tanto en lo personal como en lo social. Alentamos a los estudiantes a no solo a hacer fotos, sino también a leer fotos, y profundizar en las narrativas que estos momentos representan. Esto incluye discusiones sobre hábitos digitales, relaciones personales mediadas por la tecnología y la influencia de los dispositivos móviles en nuestra forma de percibir el mundo. El proyecto se presenta como un espacio dinámico donde la fotografía y la reflexión se entrelazan para promover un diálogo abierto sobre temas relevantes en la era digital.

En el punto 4 sobre la gestión del archivo te cuento como organizar, guardar y compartir las fotografías, dibujos y otros documentos que son resultados de las acciones. Así como el valor y sentido del archivo para trabajar con este en otras etapas del proyecto.



3_Selección de 10 acciones con desarrollo



En este capítulo, te presentamos una propuesta detallada para llevar a cabo acciones específicas dentro del proyecto "Adolescencia Móvil". Cada una de estas actividades está diseñada para estimular la creatividad y fomentar el pensamiento crítico sobre temas actuales, aprovechando el poder expresivo y transformador de la fotografía en un contexto educativo y artístico.

Cada acción viene en fichas prácticas que te servirán como guía. Están diseñadas para que entiendas bien el propósito de cada actividad y cómo aplicar conceptos fotográficos y artísticos. Es clave destacar la flexibilidad de estas propuestas, permitiendo su configuración y adaptación según las preferencias individuales, dinámicas grupales y características específicas de tu contexto educativo.

Al embarcarte en estas acciones, te alentamos a explorar nuevas representaciones, técnicas y procesos artísticos, así como a profundizar en temas de relevancia cultural, social y personal. Esta metodología no solo fortalece habilidades técnicas en la creación y lectura de imágenes, sino que también te hace reflexionar críticamente sobre tecnología, identidad y comunicación visual en nuestra era digital.

<u>Las acciones son las siguientes:</u>

— **3 + 3 –:** Pros y contras de la tecnología móvil en la adolescencia.
— **Un día con el móvil:** Registro fotográfico de un día típico.
— **Teléfono fugaz:** Subvertir la funcionalidad del móvil en el aula.
— **Haz que parezca...:** Técnicas creativas de visualización fotográfica.
— **Tras la ventana:** Exploración de perspectivas imaginadas.
— **Sol y sombra:** Manipulación de la iluminación.
— **Selfie:** La autofoto como exploración cultural.
— **Pie de foto:** Importancia del contexto en la interpretación de imágenes.
— **En construcción:** Creación colaborativa de fanzines.
— **La muerte en la era digital:** Reflexión sobre la permanencia de las imágenes en nuestra época.

3 + 3 –

Situación: Esta actividad se centra en la reflexión sobre el uso generalizado de la tecnología móvil entre los adolescentes. Se explorarán tanto los aspectos positivos como los negativos de esta herramienta omnipresente en su vida diaria. Así, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar críticamente sobre cómo el uso del teléfono móvil influye en diferentes aspectos de su día a día, permitiéndoles considerar tanto los beneficios como los desafíos asociados con su uso.

Materiales: Hojas de papel. Lápices o bolígrafos.

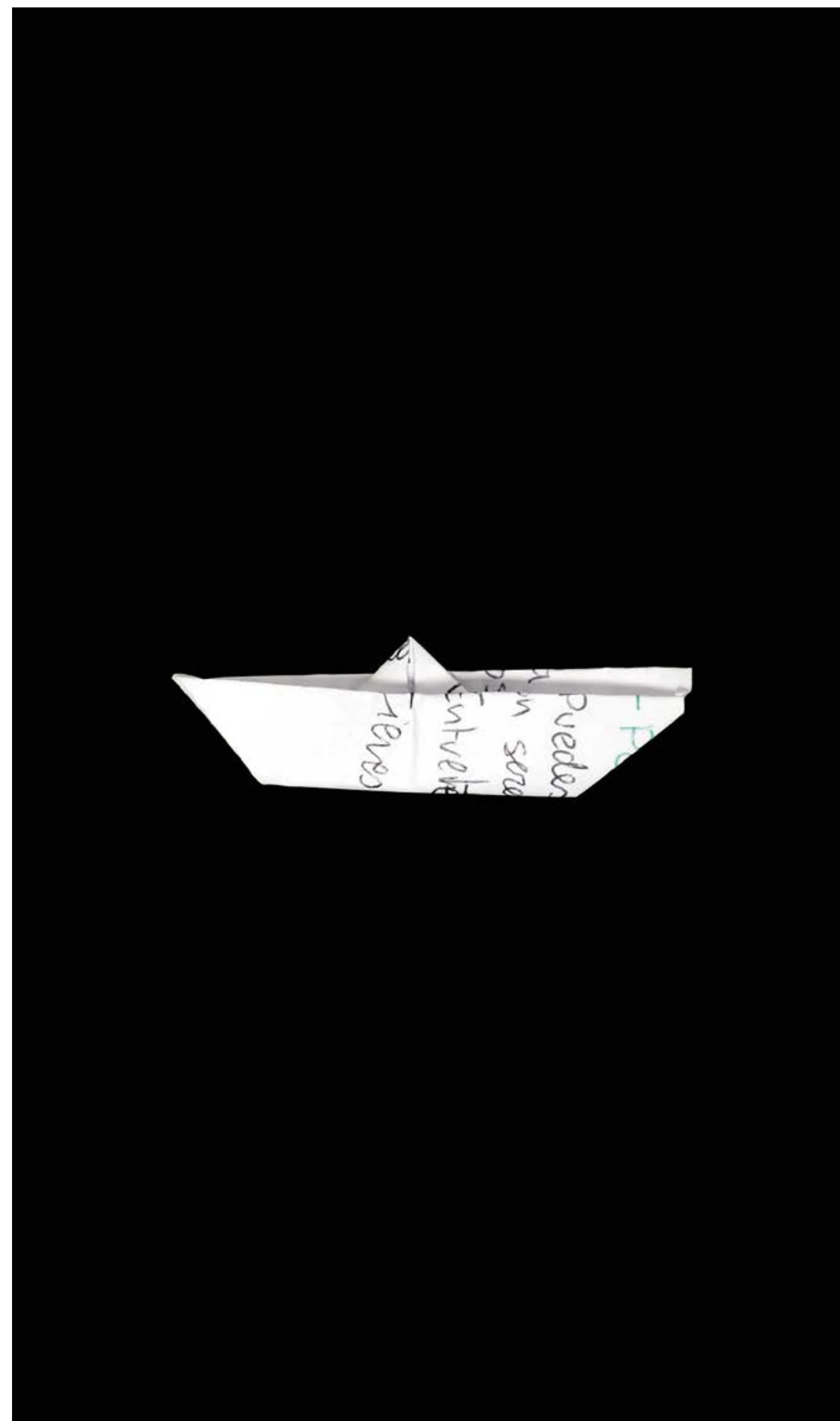
Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. **Introducción:** Presenta el tema “Pros y contras de la tecnología móvil en la adolescencia” explicando el propósito de la actividad.
2. **Actividad Principal:** Pide a los estudiantes que escriban tres aspectos positivos y tres aspectos negativos del uso del teléfono móvil en una hoja de papel.
3. **Discusión y Reflexión:** Facilita una discusión breve sobre los puntos positivos y negativos mencionados. Pregunta qué aspectos les sorprendieron y si consideran que los beneficios superan a los inconvenientes.
4. **Cierre:** Resume los puntos clave discutidos y agradece la participación de los estudiantes.

Resultados:

— Hojas de papel con anotaciones de puño y letra de los estudiantes.
— Reflexión crítica sobre los beneficios y desafíos asociados con el uso del teléfono móvil y cómo impacta en la vida diaria de los adolescentes.



ME GUSTAN

La opción de hacer foto y videos

La facilidad para encontrar info.

Las opciones gratuitas para aprender, leer o jugar algo.

Su reloj (con cronómetro, alarma y temporizador incluido)

[redacted]: Puedes aprender nuevas cosas.

Puedes tener una adicción a las redes sociales.

Socializas con gente o tus amigos.

Pierdes tiempo con el móvil

- POSITIVO -

INFORMACIÓN

ENTRETENIMIENTO

COMUNICACIÓN

RECUERDOS

- NEGATIVO -

ADICCIÓN

PERDIDA DE TIEMPO

DISTRACCIÓN

INFORMACIÓN FALSA

ESTAFAS

Positivo:

- Poder tener información rápidamente
- Llevar una camara siempre
- Estar comunicados con nuestro entorno

Negativo:

- Las redes sociales en exceso
- La dependencia de tener que contestar.

NO ME GUSTAN

La adicción que provoca a veces

Los anuncios (sobre todo los que ocupan toda la pantalla)

Las "cookies" o políticas de algunas webs y aplicaciones.

- ~~Engancha mucho~~

~~Depende del teléfono de calidad~~
~~Puede ser bueno o malo~~

- Engancha mucho
- ~~Te ayuda a comunicarte con los~~
- Pierdes mucho tiempo

Te ayuda a resolver dudas

Te ayuda a encontrar información

~~Algunas de las aplicaciones que tiene son muy útiles~~

- Te ayuda a comunicarte con los demas

NEGATIVAS

- Puede ser muy adicta
- Retos que ahí en las redes sociales/Malos usos
- Siver Bulling

POSITIVAS

- Te comunicas facilmente por si ahí una emergencia
- Te da información
- Entretienes

POSITIVO

- Conectan a las personas
- Son comodos para buscar información
- Sirven como medio de entretenimiento
- Ayudan a estudiar y a trabajar



NEGATIVO.

- Glouming
- Ciberbullyng
- Perdida de privacidad
- Adicción.



#32

LIGAR

Malo

~~Me distraigo.~~

Te distrae.

RECUERDOS

Aportación Buena:
- Buscar información
- Mensajear

⊖
- Adicción
- Distracción
- Quita el sueño
- Puedes arruinar vidas.

MIOPIA
LA VISTA

Aportación Mala:
- Me quita tiempo

~~Es~~ te hace olvidar lo que es real

+ Nada

(lo malo)

La batería, y el CONTROL PARENTAL.

~~Pas~~ Passas menos tiempo con tus familiares

UN DÍA CON EL MÓVIL

Te animamos a participar en un reto fotográfico súper chulo para descubrir cómo y cuánto usas el móvil a lo largo del día.

¿Qué tienes que hacer?

Cada vez que uses tu móvil...

1. Captura la pantalla: Toma una foto de lo que estás haciendo en el móvil (despertador, Spotify, redes sociales, juegos, apps, etc.).
2. Foto del momento: Toma otra foto del lugar donde estás y lo que estás haciendo mientras usas el móvil (mesita de noche, mesa durante el desayuno, en clase, en la cama entre peluches, desde la ventana del autobús, etc.).
3. Apunta el tiempo: Registra cuánto tiempo has estado usando el móvil en cada ocasión.
4. Prepara en un canvas el montaje con cada foto y la captura de pantalla, también puedes escribir qué estás haciendo en cada imagen. Hazlo desde la primera foto cuando te despiertas hasta la foto del final del día antes de dormir.

#34

EJEMPLOS COOL PARA INSPIRARTE...

— **Al despertar:** Foto del despertador sonando y foto de la mesita de noche con el móvil.
— **Desayuno:** Captura de pantalla viendo YouTube o TikToks o una app de música y foto de la mesa con el móvil y el sándwich.
— **Camino al instituto:** Captura de pantalla de un mapa o app de música y foto del autobús o del camino.
— **En clase:** Captura de pantalla de tus apuntes/trabajo en el móvil o una app educativa y foto del lugar (asegúrate de que no aparezca la cara de ningún compañero o profesor).
— **Tiempo libre:** Captura de pantalla de un juego o una red social y foto de cómo y dónde pasas tu tiempo libre.
— **Antes de dormir:** Captura de pantalla de un libro electrónico o una app de relajación y foto de la cama.

Duración: 50 minutos

UN DIA AMB EL MÒBIL

T'ANIMEM A PARTICIPAR EN UN REPTE FOTOGRÀFIC SUPER XULO PER A DESCOBRIR COM I QUANT USES EL MÒBIL AL LLARG DEL DIA



QUÈ S'HA DE FER?

Cada vegada que utilitzes el teu mòbil...

1. **Captura la pantalla**: Fes una foto del que estàs fent en el mòbil *(despertador, spotify, xarxes socials, jocs, apps, etc.).*
2. **Foto del moment**: Trau una altra foto del lloc on eres i del que estàs fent mentre uses el mòbil *(tauleta de nit, taula amb el desdijuni, a classe, al llit entre peluixos, la finestra de l'autobús, etc.).*
3. **Apunta el temps**: Apunta quant de temps has estat usant el mòbil en cada ocasió.

EXEMPLES XULOS PER INSPIRAR-TE...

- **Despertar-te:** Foto del despertador sonant i foto de la tauleta de nit amb el mòbil.
- **Esmorzant:** Captura de pantalla mirant Youtube o TikToks o una app de música i foto de la taula amb el mòbil i l'entrepà.
- **Anant a l'institut**: Captura de pantalla d'un mapa o app de música i foto de l'autobús o del camí.
- **A classe**: Captura de pantalla dels apunts/treball en el mòbil o una app educativa i foto del lloc (procura que no aparega la cara de cap company/a, ni profe).
- **Temps lliure**: Captura de pantalla d'un joc o una xarxa social i foto de com i on passes el teu temps lliure.
- **Anar a dormir**: Captura de pantalla d'un llibre electrònic o una app de relaxació i foto del llit.



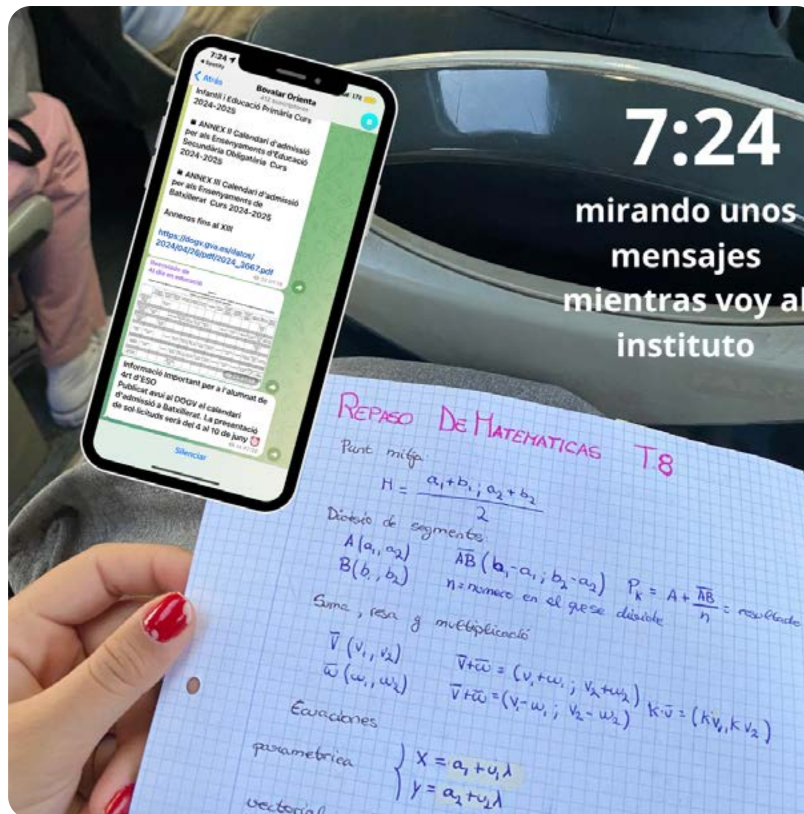
#36




6:00
6:20
6:30
7:06
7:45
11:10

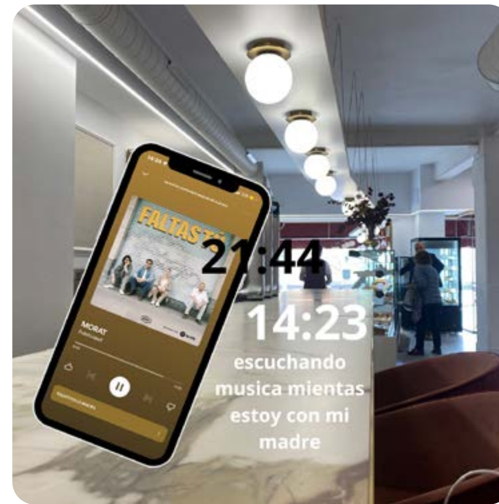

DERROTA
BRAYAN ES MUY MALO
SIGUIENTE

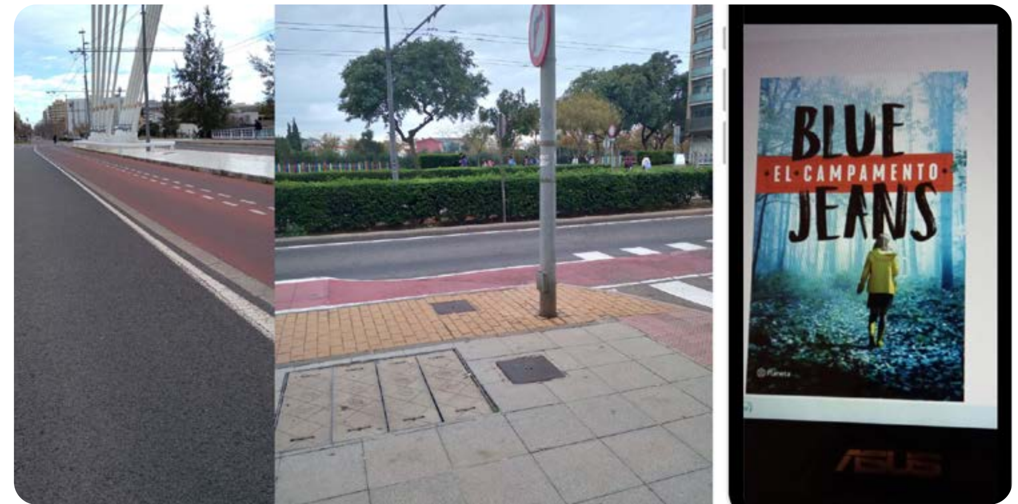

Miércoles, 27 de septiembre
20:23
ballad of a homeschooled girl
Olivia Rodrigo

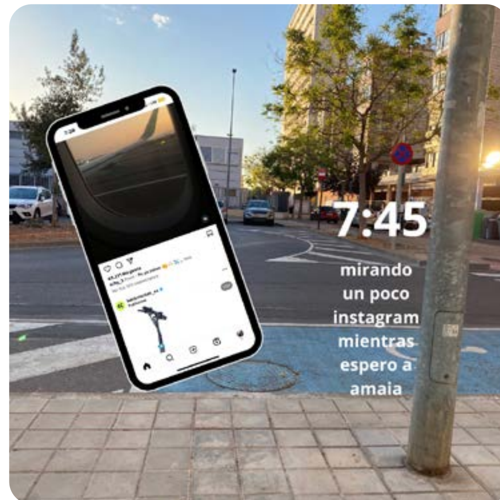

7:24
mirando unos mensajes mientras voy al instituto
Repaso De Matematicas T8


Mix de pop

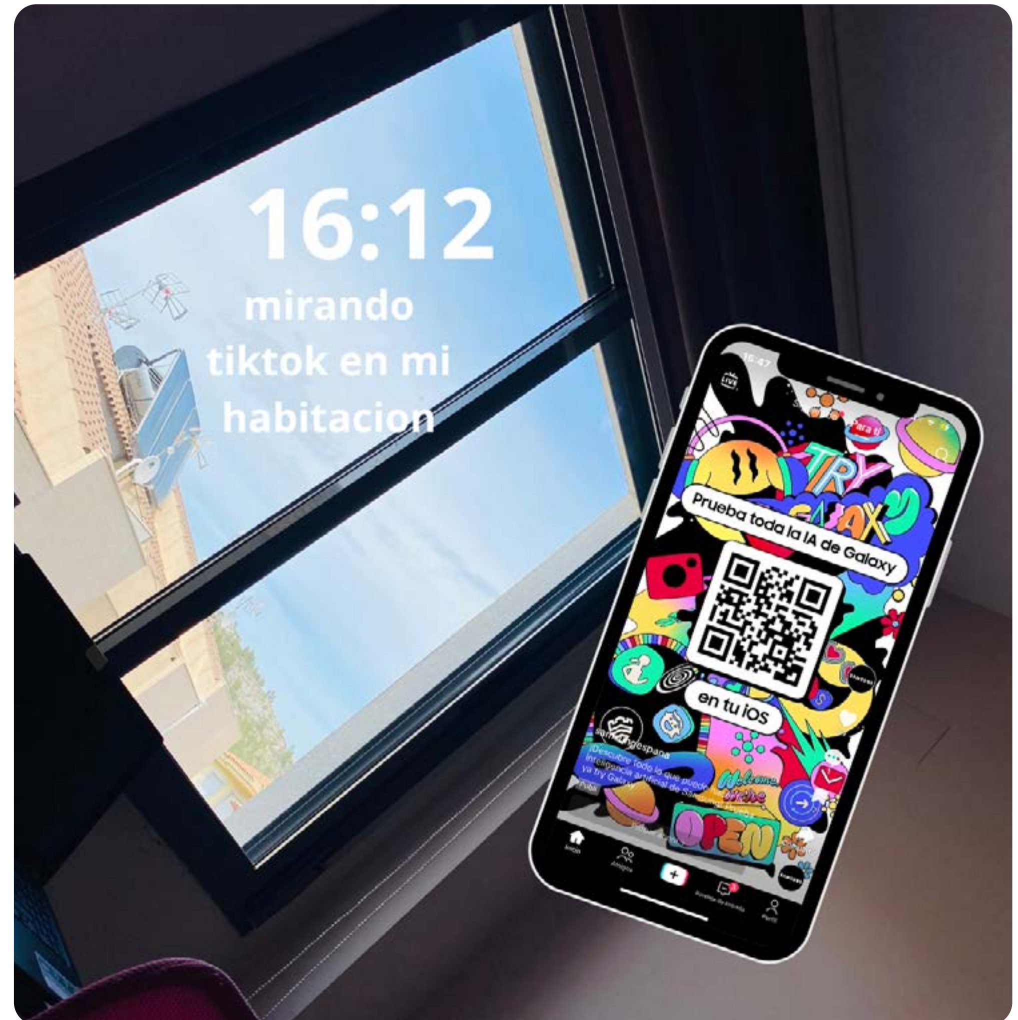

6:41
me acabo de despertar
6:41


21:44
14:23
escuchando musica mientas estoy con mi madre


BLUE
EL CAMPAMENTO
JEANS
ASUS


7:45
mirando un poco instagram mientras espero a amaia


21:44
buscando unas formulas en google,mientras estudio mates
17:55
Google
Buscar


16:12
mirando tiktok en mi habitacion
Prueba toda la IA de Galaxy
en tu iOS
OPEN


8:21
mirando instagram
AOC


17:55
enviandole los apuntes a aroha

TELÉFONO FUGAZ

Situación: Esta actividad busca reflexionar sobre el uso y el equilibrio entre el cuerpo, el móvil y el aula. Se explorarán nuevas formas de relacionarnos con el teléfono móvil, subvirtiendo su carácter utilitario y funcional. Los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar y confrontar su relación con esta tecnología en un entorno educativo.

Materiales: Hoja de papel. Lápices o bolígrafos.
Teléfonos móviles.

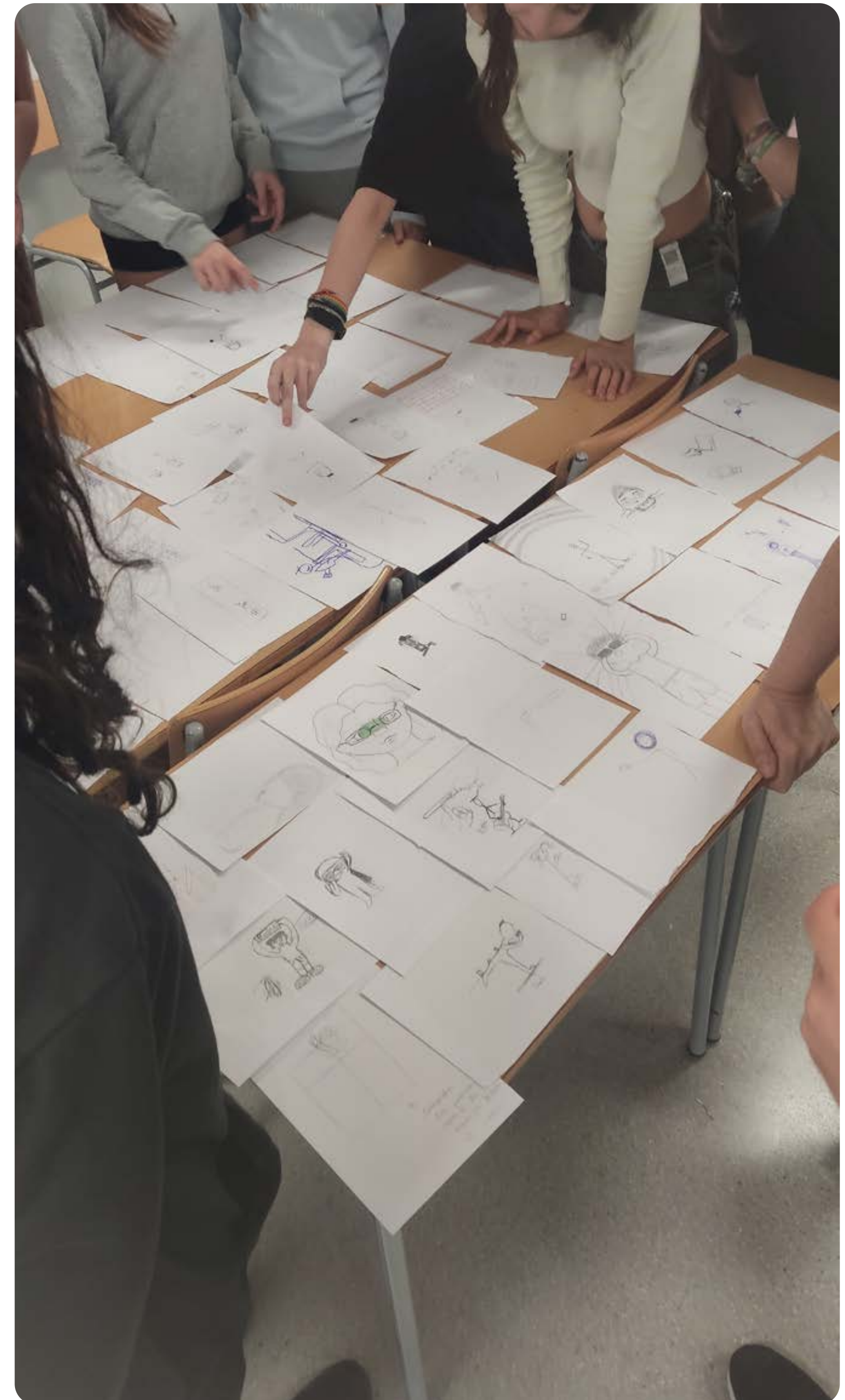
Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. Dibujo de instrucciones: Cada estudiante dibuja una instrucción creativa sobre cómo modificar la relación con el móvil en el aula (por ejemplo, usar el móvil como una herramienta artística, una extensión del cuerpo en poses inusuales, etc.).
2. Compartir selección de dibujos: Los estudiantes ponen en común sus dibujos. Cada estudiante selecciona un dibujo que no sea el suyo para escenificarlo.
3. Escenificación y fotografía: Los estudiantes escenifican el dibujo que han seleccionado, usando su móvil de la manera indicada. Un compañero toma fotos siguiendo las instrucciones del dibujo como guía.
4. Revisión y discusión: Puesta en común de las fotos realizadas y conversación en grupo sobre la experiencia, cómo se sintieron modificando su relación con el móvil y cómo estas nuevas interacciones podrían influir en su uso diario del dispositivo.

Resultados:

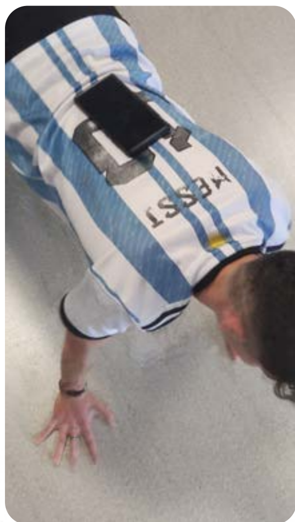
— Mayor conciencia sobre el uso del cuerpo y el móvil en el aula.
— Nuevas perspectivas sobre cómo subvertir el uso funcional del móvil.
— Fomento de la creatividad y la colaboración entre los estudiantes.
— Desarrollo de nuevas formas de interactuar con el móvil y el espacio del aula.



#44

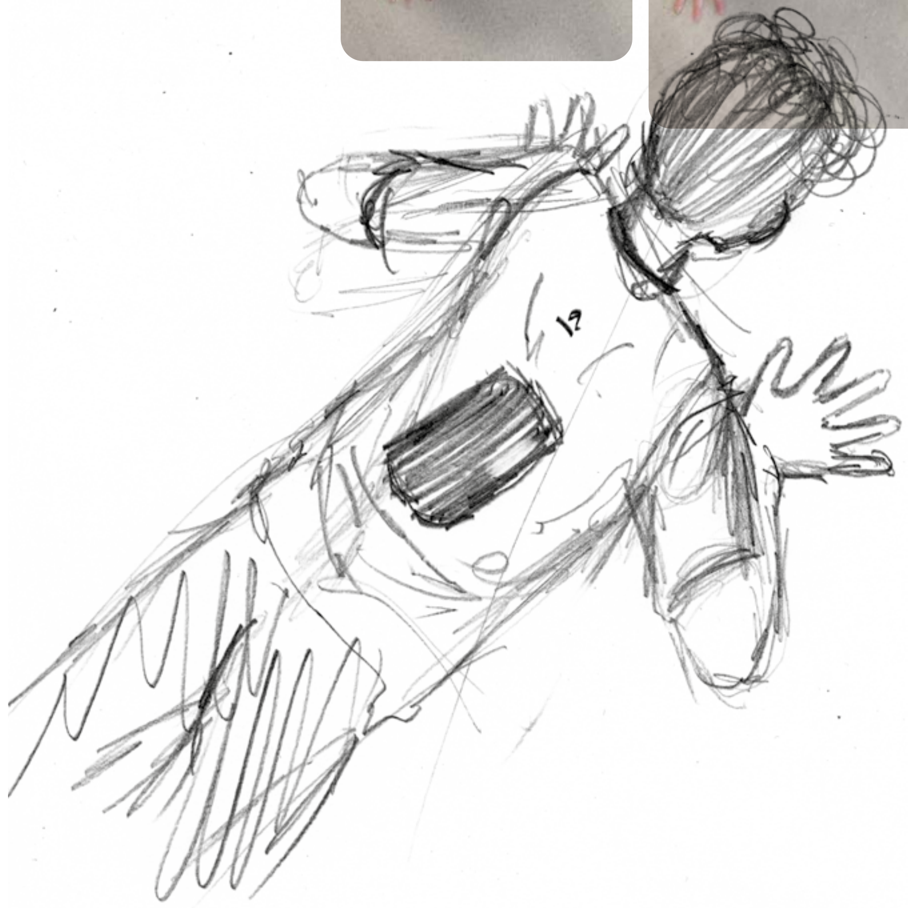
el mobil







#46









HAZ QUE PAREZCA...

Situación: En un entorno educativo enfocado en la exploración creativa y crítica del impacto de la tecnología móvil en la percepción y la comunicación, se desarrolla la actividad *"Haz que parezca..."*. Esta actividad busca fomentar la creatividad y nuevos puntos de vista entre los estudiantes mediante la fotografía. Materiales Necesarios: Teléfonos móviles con cámara. Aplicaciones de edición de fotos (opcional). Proyector o pantalla para mostrar las fotos (opcional). Papel y lápiz para notas y reflexiones.

Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos):

— Introduce la actividad "Haz que parezca..." y sus objetivos.

— Divide a los estudiantes en pequeños grupos (4-5 personas) para facilitar el trabajo colaborativo.

2. Instrucciones (5 minutos):

Proporciona una lista de temas a fotografiar. Cada grupo elegirá de 2 a 3 de los siguientes:

1:) Haz una fotografía de algo que se supone que es un momento de conexión, como un grupo de amigos juntos, y haz que parezca un momento de soledad.

2:) Haz una fotografía de algo cotidiano y rutinario, como una pizarra, y haz que parezca algo extraordinario.

3:) Haz una fotografía de algo que usualmente se percibe como no urgente, como una planta en crecimiento, y haz que parezca que requiere atención inmediata.

4:) Haz una fotografía de algo aburrido, como una fila de espera, y haz que parezca divertido.

5:) Haz una fotografía de algo seguro, como un parque infantil, y haz que parezca peligroso.

6:) Haz una fotografía de algo común, como un lápiz, y haz que parezca muy valioso.

7:) Haz una fotografía de algo moderno, como un teléfono móvil, y haz que parezca antiguo.

8:) Haz una fotografía de algo muy visible, como una señal de tráfico, y haz que parezca invisible.

9:) Haz una fotografía de un objeto cotidiano, como una botella de agua, y haz que parezca otro objeto.

10:) Haz una fotografía de algo natural, como una planta, y haz que parezca tecnológico.

11:) Haz una fotografía de una actividad cotidiana, como estudiar, y haz que parezca una protesta.

12:) Haz una fotografía de algo visible, como una ventana abierta, y haz que parezca un secreto.

13:) Haz una fotografía de algo rutinario, como comer, y haz que parezca una celebración.

14:) Haz una fotografía de algo real, como el patio del recreo, y haz que parezca un sueño

15:) Escribe una nueva instrucción para que la realicen tus compañeros.

3. Trabajo de campo (25 minutos):

— Los grupos salen al aula, pasillos o exteriores (si es posible) y toman sus fotografías.

— Opcional: Pueden utilizar aplicaciones de edición para ajustar y mejorar el efecto deseado.

4. Presentación y reflexión (15 minutos):

— Regresan al aula y proyectan sus fotos (usando un proyector o pantalla, si hay disponible, si no se ven las fotos desde el móvil sobre las mesas).

— Cada grupo presenta sus fotos y explica cómo lograron transformar la percepción de la realidad y qué quisieron transmitir.

— Discusión abierta: ¿Cómo influye la tecnología en la percepción de lo real? ¿Qué aprendieron sobre la relación entre imagen y emoción?

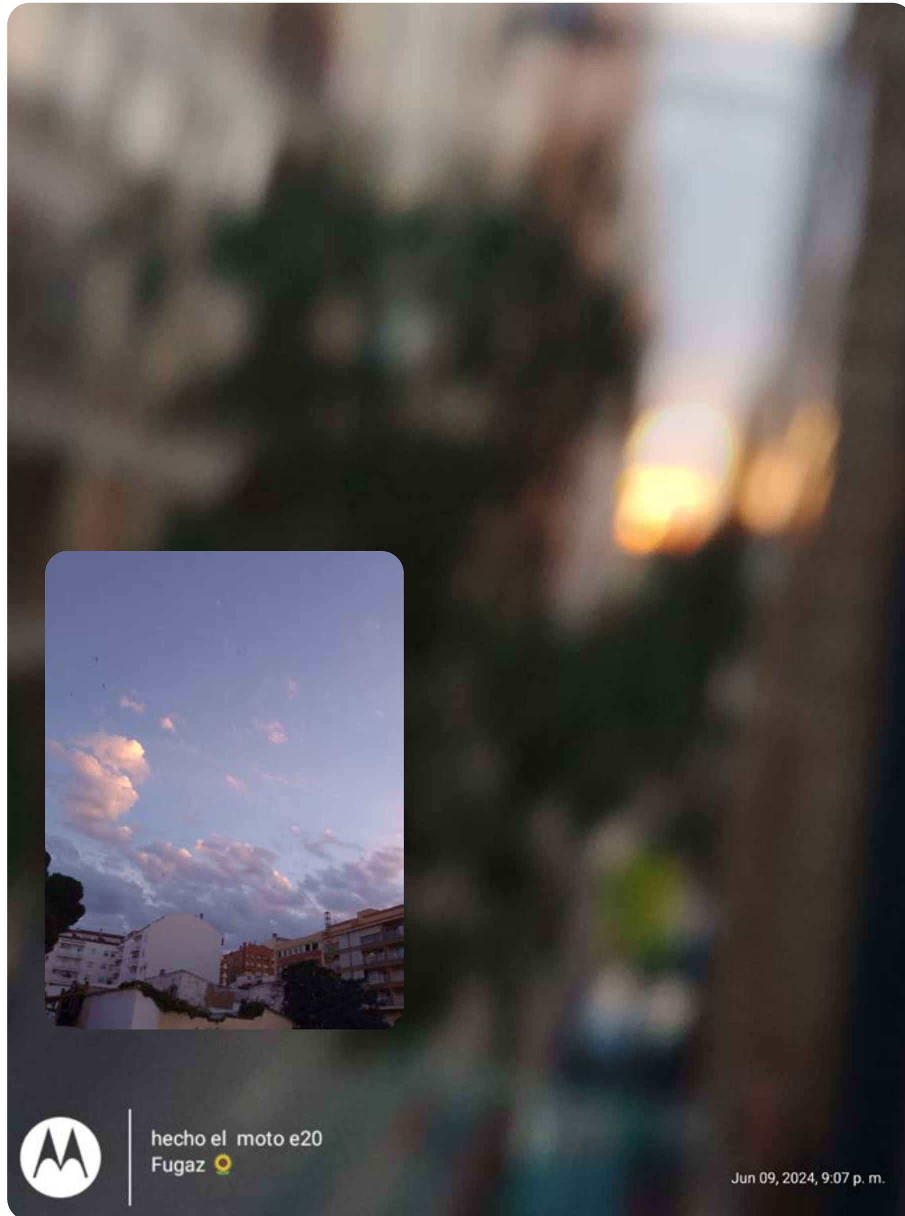
Cierre:

— Resumen de las ideas principales y reflexiones compartidas.

— Reafirmación del objetivo del proyecto "Adolescencia Móvil" y la importancia de estos ejercicios para comprender mejor el impacto de la tecnología en sus vidas.

Notas adicionales:

— Adaptar la actividad según el tiempo disponible y el contexto del aula.
— Promover un ambiente de respeto y apoyo durante las presentaciones y reflexiones.
— Fomentar el uso seguro y responsable de la tecnología móvil durante la actividad.





TRAS LA VENTANA

Objetivo: Estimular la creatividad y la capacidad de expresión escrita de los estudiantes mediante la interpretación imaginativa de un espacio interior a partir de una fotografía de una ventana, fomentando así la capacidad de interpretación y la exploración de diferentes perspectivas.

Materiales: Elige una fotografía de una ventana vista desde el exterior, sin pistas innecesarias sobre su entorno. Papel y bolígrafo para cada estudiante.

Duración: 50 minutos

Instrucciones:
1. Introducción (5 minutos):
— Presentar la actividad y explicar que los estudiantes describirán imaginativamente lo que podrían ver detrás de una ventana en una fotografía.

2. Observación y descripción (10 minutos):
— Mostrar la fotografía elegida de la ventana a los estudiantes. También les podéis pedir que traigan una foto del exterior de sus casas a través de alguna ventana o que elijan una fotografía del estilo para que la busquen y la traigan.
— Pedir a cada estudiante que imagine detalladamente el espacio interior que se encuentra tras la ventana y lo describa por escrito.

3. Puesta en común (15 minutos):
— Reunir a los estudiantes y compartir sus descripciones con el grupo.
— Discutir las diferentes interpretaciones y observar cómo varían las percepciones.

4. Selección y explicación de objetos (10 minutos):
— Con base en las descripciones, pedir a cada estudiante que seleccione un objeto que imagina estaría presente en el espacio interior y escriba una breve explicación sobre su elección y las resonancias personales que este objeto tiene para él o ella.

5. Puesta en común (10 minutos):
— Cada estudiante comparte su objeto elegido y la explicación de sus resonancias personales con el grupo.
— Discutir las conexiones entre los objetos y las experiencias personales de los estudiantes, destacando la diversidad de interpretaciones y emociones.

Resultados: Esta actividad está diseñada para estimular la creatividad y la capacidad de expresión escrita de los estudiantes a través de la interpretación imaginativa de un espacio interior visto a través de una fotografía de una ventana. Al observar detalladamente la imagen proporcionada, o la que tienen que encontrar para compartir con el resto, los estudiantes se embarcan en un ejercicio de visualización, describiendo verbalmente lo que imaginan que podría estar detrás de esa ventana. Este proceso nos hace trabajar la habilidad de la comunicación visual de ideas, así como explorar diversas perspectivas e interpretaciones del mismo objeto visual, enriqueciendo así el debate y la comprensión colectiva de las emociones y significados asociados con sus elecciones.

SOL Y SOMBRA

Objetivo: Explorar la identidad personal, las emociones y estados de ánimo a través de la fotografía de la propia sombra utilizando teléfonos móviles como herramienta creativa.

Materiales: Teléfonos móviles y el sol.

Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. Introducción y explicación de conceptos (5 minutos):

— Presentación de la actividad: Explorar cómo la fotografía a partir de la proyección de las sombras puede ser una forma creativa de expresar la propia identidad, emociones o estados de ánimo. Utilizar el sol como fuente de luz para hacer las fotos.

— El sol es fundamental en la fotografía, ya que modela las sombras, resaltando formas y texturas, y afecta la atmósfera y el estado de ánimo de la imagen. La dirección de la luz solar determina cómo se proyectan las sombras, influyendo en su forma y tamaño. Además, las sombras pueden guiar la atención del espectador y transmitir emociones según su forma, tamaño y contexto.

— Existen unos mapas de las emociones que nos podrían servir como guía de la actividad, se les puede proponer a los estudiantes que elijan varias emociones y las interpreten a través de las sombras para registrarlas fotográficamente.

— Proponerles que al hacer las fotos experimenten con la perspectiva, ángulos, gestos y la integración de otros elementos para enriquecer la composición.

2. Sesión de fotografía (25 minutos):

— Salida todos juntos al patio para buscar espacios con luz solar adecuada.

— Experimentación con la posición y expresión del cuerpo para hacer fotografías que transmitan diferentes emociones y estados de ánimo.

3. Selección y edición (5 minutos):

— Selección de las mejores fotos tomadas durante la sesión.

4. Compartir y reflexión (10 minutos):

— Presentación de las imágenes al grupo seguida de una reflexión sobre la experiencia y los aprendizajes, destacando la importancia de la expresión personal a través de la fotografía.

Resultados: Decenas o centenas de fotografías de sombras que se pueden imprimir para trabajar desde, por ejemplo, la técnica del collage y contar una historia con todas ellas, con el objetivo de organizar una exposición colectiva en el aula o los pasillos del centro con impresiones a color en A4 de la pieza resultante con las fotografías de las sombras del grupo.





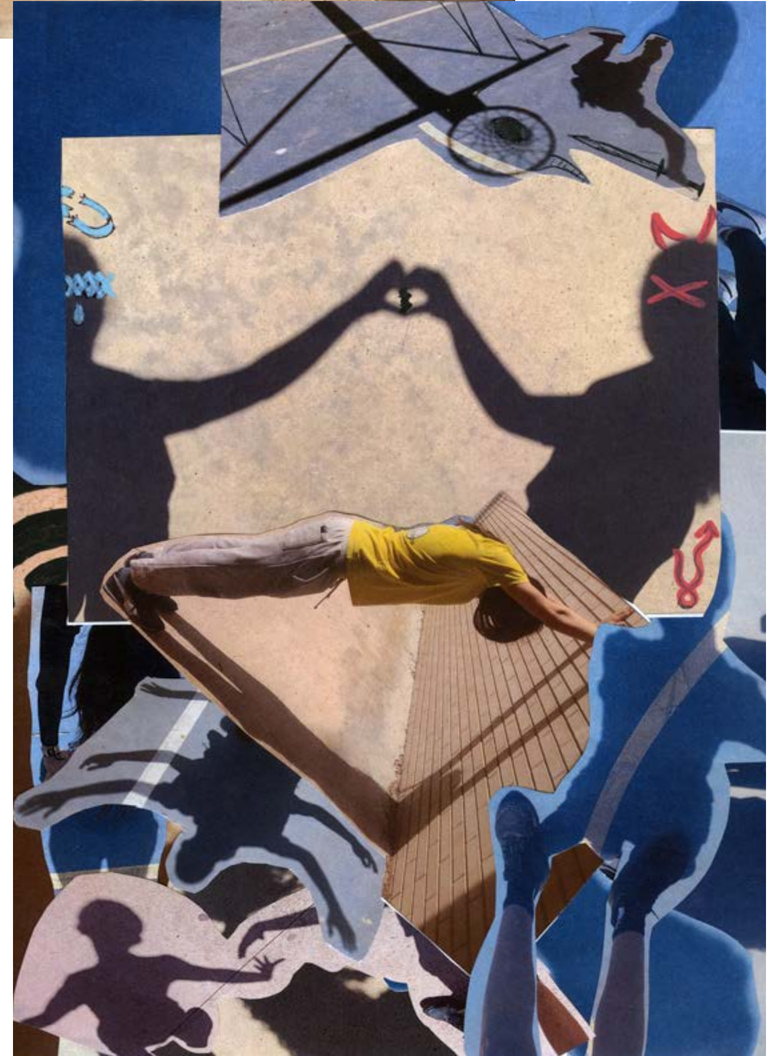


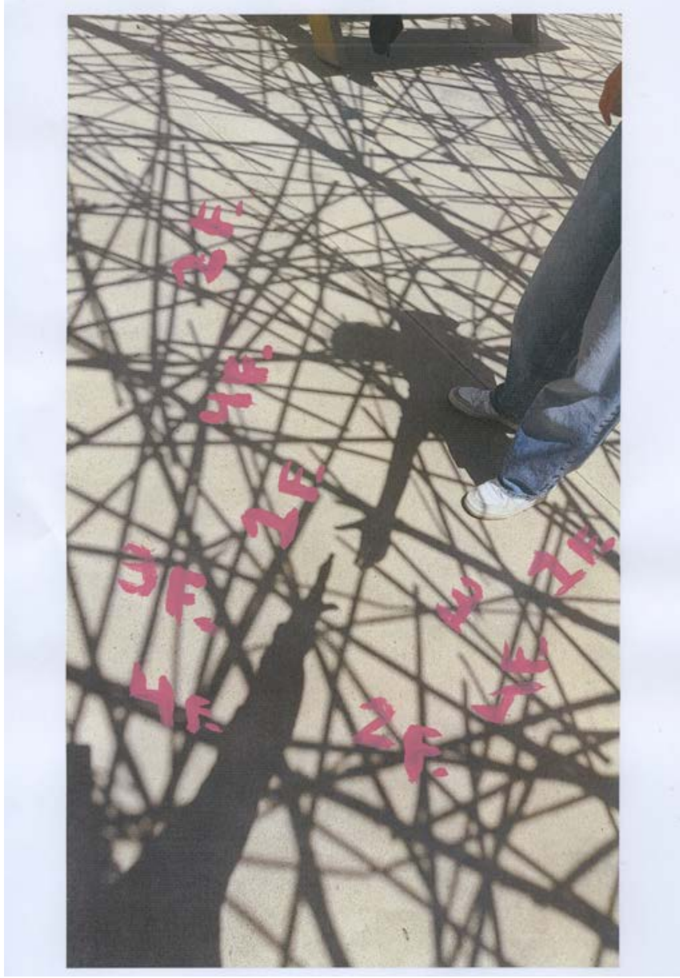


#56

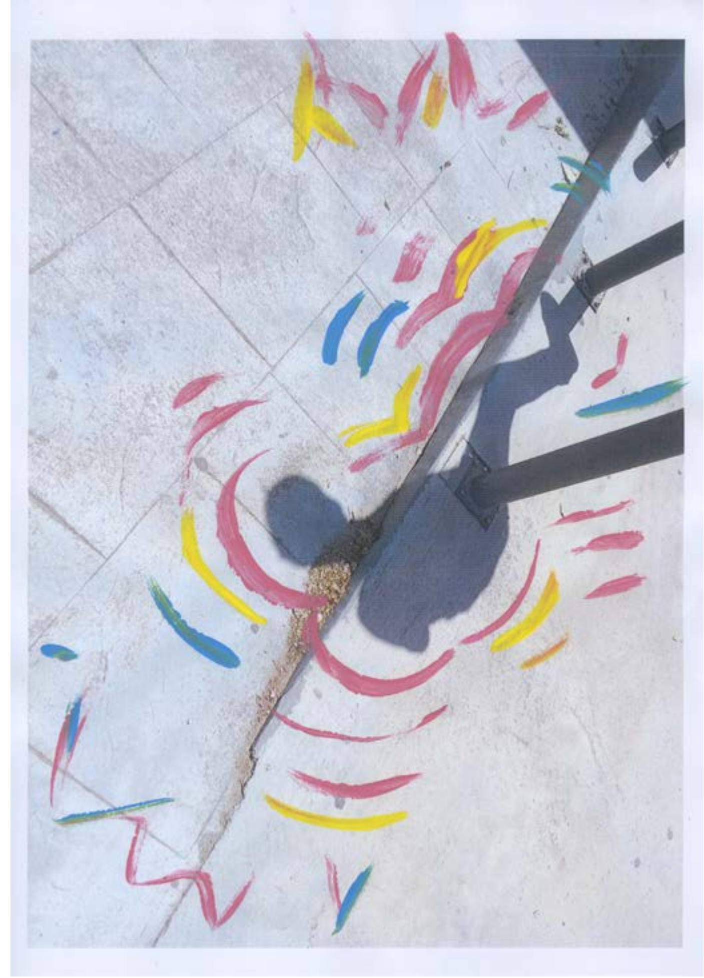












SELFIE GYM

Objetivo: Reflexionar sobre el impacto personal y social de los selfies como herramienta de autorrepresentación en redes sociales.

Materiales: Espejos de mano irrompibles. Fotocopias en blanco y negro de selfies tamaño A4. Pegamento, tijeras.

Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. Toma de conciencia (5 minutos):

— Introducción al concepto de selfie como autorretrato y su influencia en la percepción personal y social.
— Reflexión sobre si el selfie empodera, actúa como un llamado de atención o representa fielmente a la persona.

2. Exploración creativa (4 minutos):

— Toma un espejo de mano y hazte un selfie sin utilizar el teléfono.
— Ensaya una pose de selfie sin teléfono, cierra los ojos y escucha las sensaciones que te transmite tu cuerpo en esa postura.

3. Creación colectiva (30 minutos):

— Recorta la parte favorita del rostro de cada selfie impreso proporcionado por el profesorado y por cada alumno/a.
— Combina los recortes para crear un nuevo collage de selfie.
— Escanea el resultado para obtener un nuevo selfie digital.

4. Aplicación Práctica (1 minuto):

— Hazte un selfie en el aula utilizando tu teléfono móvil.

Discusión Final (10 minutos):

— Comparte tus reflexiones personales sobre cómo estas actividades han afectado tu percepción del selfie y su rol en tu vida.
— Discusión grupal sobre las experiencias y aprendizajes obtenidos durante la sesión.

NOTA SOBRE SELFIE GYM

Un selfie es una fotografía tomada generalmente desde tu teléfono móvil. Es una imagen que te haces a ti mismo a modo de autorretrato o autofoto; normalmente para ser compartida en las redes sociales. Al compartirla permites que los demás opinen sobre ti mismo; permites que se puedan emitir juicios de valor hacia ti o hacia tu imagen.

¿Crees que el selfie te empodera?

¿O es una tendencia cuyo motor oculto es en realidad un grito de socorro, una forma de llamar la atención ante los demás?

¿Crees, entonces, que un selfie es una representación completa y fidedigna de tí mismo?

La intención es convertir el aula en un espacio donde experimentar y confrontar nuestra relación con este sistema de representación. No se trata de que tomes las acciones como tareas prescriptivas (obligatorias). Toma las acciones como quieras y hacia el sentido que quieras. Lo importante es que el que sale en tus selfies y tú conectéis en el mismo lugar, de la misma manera.

Estas acciones son de rápida realización:

1. Toma un espejo de mano y hazte un selfie sin teléfono.
2. Ensaya una pose de selfie sin teléfono, cierra los ojos y escucha que te dice el cuerpo en esa postura.
3. Recorta la parte favorita del rostro de cada selfie impreso que traerá cada profesor/a y cada alumno/a. Luego, combina los trozos para crear un nuevo selfie y escanea el resultado para obtener un selfie completamente nuevo.
4. Para acabar hazte un selfie en el aula.

A través de estas acciones, vamos a generar un espacio donde haya una reflexión personal sobre nuestro comportamiento frente al selfie y finalizaremos la sesión con una discusión de grupo en torno a la experiencia. En el aula se propone crear diferentes espacios de trabajo con mesas y sillas, para que tenga soporte cada acción. Es recomendable realizar las acciones en su totalidad, comenzando por la primero y acabando por la último, o en el orden que los participantes decidan.



#64

XD



#66



PIE DE FOTO

Objetivo: Desarrollar la capacidad de interpretación y expresión personal a través de la creación de pies de foto para imágenes de prensa y reflexionar sobre la importancia del contexto en la comunicación visual.

Materiales: Cajita con recortes de fotos de prensa (sin pies de foto que llevo yo). Teléfono móvil con acceso a internet y canales de noticias digitales. Papel y lápiz/bolígrafo para escribir pies de foto.

Duración: 50 minutos

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos):

— Presentación de la actividad: Explicar que el objetivo es interpretar imágenes de prensa y escribir pies de foto que reflejen el impacto o el interés que cada imagen genera.

2. Primera parte: Instrucciones y escritura (10 minutos):

— Cada estudiante tomará una fotografía de prensa de la cajita y escribirá un pie de foto que refleje su interpretación personal de la imagen.

3. Puesta en común (10 minutos):

— Cada estudiante presentará su fotografía y leerá en voz alta el pie de foto que ha escrito.

— Discusión en grupo sobre las diferentes interpretaciones y la importancia de los pies de foto en la comunicación visual.

4. Segunda parte: Elección y ampliación de Pies de foto (15 minutos):

— Consensuamos trabajar sobre una misma sección de la prensa específica (internacional, nacional, local, economía, deportes, sociedad…) y cada estudiante elegirá una foto de esa sección del canal de noticias o periódico que elija.

— Los estudiantes copiarán únicamente el pie de foto, incluyendo la indicación de quién ha hecho la foto y la agencia.

— Preparar los pies de foto ampliados en impresiones en blanco y negro A4 para una exposición en el aula o pasillos del centro.

5. Reflexión Final (10 minutos):

— Destacar la importancia de la interpretación en la fotografía de prensa.

— Comentarios finales sobre cómo los pies de foto pueden cambiar la percepción de una imagen y la importancia del contexto en la comunicación visual.

Desplazados palestinos huyen del campo de refugiados de Yabalia, en Gaza, el 12 de mayo de 2024. Mahmoud Issa (REUTERS)





Juan de 89 años supera un cáncer de pulmón



Suben los precios del marisco en los mercados



Toca el gordo de la lotería de Navidad en una peña de Castellón



¡Menudo estrés!

Así están las calles de Castellón en el siglo XXI, ¡apenas hay espacio para caminar!.

#70



Resultado final del incendio en el almacén



CAMPO DE CULTIVO EN CASTELLÓN DE LA PLANA



Así quedó la ciudad después de la bomba atómica



Señora limpiando un sitio publico

3_Selección de 10 acciones con desarrollo


El uso intensivo de móviles está empezando a causar el desarrollo de problemas posturales graves.
Niña con el móvil. Pixababy
Los jóvenes continúan enganchados a los móviles y sus pantallas. EUROPA PRESS
Dos adolescentes consultan su móvil, a la salida de su instituto.
El relato de los padres de Lucía, una adolescente que vivía enganchada al teléfono móvil.
Niño al salir del instituto coge su móvil.
Joven mantiene el celular las 24 horas.
Imagen de un niño pequeño con un móvil.
Padres y madres de jóvenes de Cardedeu que se han unido para no dar a sus hijos el móvil hasta los 16 años.
Muchachos prefieren la vida virtual, por que les permite vivir otra vida mejor.
Cada vez son mas los países deciden prohibir los teléfonos móviles en sus centros educativos. GETTY IMAGES
Dos adolecentes consultan su móvil, a la salida de su instituto, en Madrid.
Desafíos digitales en la adolescencia:¿ prohibir o acompañar el uso del móvil?
Menores adolescentes utilizando el móvil en la calle.
Adolescentes dejan de atender en clase por mirar el móvil.
Adolescentes hacen fotos en el instituto.
Jóvenes utilizando móvil en clase en frente de la profesora.
Profesores vigilan el uso de móviles en patio de instituto.
Un menor con el móvil en las manos. META
Un grupo de jóvenes observa sus teléfonos móviles en las inmediaciones de un centro escolar.
El 42,6% de las chicas ha afirmado haber sido víctima de algún tipo de violencia o acoso sexual en internet frente a un 35,9% de los chicos.
'Narcisos' y con depresión, así impactan las redes sociales en la salud de los jóvenes. FREEPIK
El acoso escolar se recrudece por culpa de las redes sociales.
La temprana edad en el acceso sin control a móviles es uno de los puntos de preocupación.

REPRESENTACIÓN DE LA MUERTE EN LA ERA DIGITAL

Objetivo: Explorar y representar, a través de la fotografía, el concepto de la muerte en la era digital.

Materiales: Cámara o teléfono con cámara, acceso a internet para investigación, papel y lápiz para esbozar ideas.

Duración: A realizar en dos sesiones de 50 minutos

Instrucciones:

1. Presentación y reflexión (25 min) 1ª sesión
   — **Objetivo:** Comprender cómo Internet y las redes sociales han cambiado nuestra relación con la muerte.
   — **Actividad:** Explicación de ejemplos sobre la muerte en la era digital, incluyendo perfiles de fallecidos en redes sociales, "fantasmas digitales", y cómo la tecnología afecta el duelo y la memoria. Como diría Davide Sito, "Internet ha cambiado para siempre nuestra relación con la muerte".

2. Conceptualización y planificación (25 min) 1ª sesión
   — **Objetivo:** Que cada estudiante desarrolle una idea clara de cómo representar visualmente la muerte en la era digital.
   — **Actividad:** Según Vilém Flusser, "La verdadera intención de la telemática es hacernos inmortales". Cada estudiante ellige un aspecto específico de la muerte digital, esboza ideas y planifica la composición de la fotografía que realizará fuera del instituto.

3. Presentación de las fotografías (50 min) 2ª sesión
   — **Objetivo:** En una sesión posterior, cada estudiante compartirá la fotografía creada para representar la muerte en la era digital.
   — **Actividad:** Presentar la imagen al grupo y explicar el concepto detrás de ella. No olvidar la idea que presenta Carl Öhman de que: "La gestión de nuestros restos digitales eventualmente afectará a todos los que usan redes sociales".

Ejemplos e ideas de fotos: Pantalla de ordenador o teléfono móvil apagada, perfil de redes sociales con mensajes de recuerdo, foto borrosa de una persona frente a una pantalla.

Evaluación

— **Creatividad:** Originalidad y profundidad del concepto representado.
— **Técnica:** Calidad y composición de la fotografía.
— **Explicación:** Claridad y profundidad de la explicación del concepto.



#76

...a para mí es una r... del

...es una foto de, creo, que es un tanque ruso que ...mbado o explotado por un misil ucraniano, obviamente por la ... hay entre estos dos países.



El porque está foto me parece que está relacionada con la muerte es porque, como bien se ve en la foto, están explotando o derrumbando un tanque ruso en la ciudad de Jarkov, Ucrania. También se puede apreciar a un soldado del país de Rusia tirado en el suelo (supongo que estará muerto). Otra cosa que me parece relacionada con todo este tema de la muerte es el contexto general que hay detrás de todo esto, es que hay dos países en guerra y hay ciudades en las que está todo hecho polvo y todo ... personas que murieron

Intro
Desarro...
conclu...

A mi parecer, estos dos bailes no tienen ninguna relación ya que, por ejemplo, la danza de la muerte refleja la cruel realidad mientras que la danza en "La La Land" representa búsqueda de la felicidad. Además, la danza de la muerte presenta movimientos lentos y sin ánimo. Por el contrario, la danza en "La La Land" es más enérgica, con coreografías elaboradas que representan la emoción de los personajes.

En conclusión, aunque ambas son formas de danzas que expresan los sentimientos de cada uno. Pero, desde mi punto de vista, no tienen ninguna relación con la otra por las coreografías, el significado, el origen, el contexto y el tipo de sentimiento que expresa cada uno.

¡Muy bien!



Danza de la Muerte



La La Land

3_Selección de 10 acciones con desarrollo

EN CONSTRUCCIÓN, FANZINE COLECTIVO

Objetivo: Explorar y expresar las opiniones de los jóvenes sobre la sociedad actual, identificar los cambios necesarios, y colaborar en la creación de un fanzine que refleje sus ideas y propuestas. En esta actividad, los jóvenes reflexionarán sobre el modelo de sociedad que están heredando, discutirán los cambios que consideran necesarios y trabajarán juntos para crear un fanzine que plasme sus preocupaciones, propuestas y visiones para el futuro.

Preguntas a reflexionar:

1. ¿Qué piensan los jóvenes del modelo de sociedad que heredan?
2. ¿Qué cambios creen que son necesarios en la sociedad actual?
3. ¿Qué acciones consideran importantes para lograr estos cambios?
4. ¿Cómo podemos unir nuestras ideas y esfuerzos para crear un cambio?

Utilizaremos los teléfonos móviles para encontrar fotos y otros materiales para imprimir y elaborar cada página del fanzine. Este fanzine se realizará en dos sesiones. La propuesta parte de que cada estudiante proponga 4 páginas para el fanzine, un A4 doblado por la mitad.

Materiales: Papel y bolígrafos. Colores, rotuladores, tijeras, pegamento. Fotocopias de las fotografías.

Duración: A realizar en dos sesiones de 50 minutos

Instrucciones:

<u>Sesión 1 (50 minutos):</u>

1. Introducción y reflexión (15 minutos):

— Presentación sobre la importancia de la participación juvenil en la sociedad.
— Reflexión individual sobre las preguntas planteadas.
— Discusión en grupos pequeños para compartir y debatir las ideas.

2. Identificación de temas (15 minutos):

— Cada grupo identifica un tema principal que les preocupa y que será el enfoque del fanzine.
— Temas sugeridos pueden incluir problemas medioambientales, sociales, económicos, culturales o educativos.

3. Planificación del fanzine (20 minutos):

— Asignación de roles y tareas dentro de cada grupo.
— Cada participante planifica las 4 páginas que creará, decidiendo sobre el contenido y la forma de expresión (texto, ilustraciones, fotografías, poemas, etc.).

<u>Sesión 2 (50 minutos):</u>

1. Creación del fanzine (40 minutos):

— Los estudiantes trabajan en sus 4 páginas del fanzine, utilizando materiales diversos para expresar sus ideas.
— Se recomienda que los grupos colaboren y se ayuden mutuamente durante el proceso creativo.

2. Revisión y consolidación (10 minutos):

— Los grupos revisan las páginas creadas, discuten posibles mejoras y consolidan el contenido en un fanzine coherente y atractivo.

Resultados:

— Mayor comprensión de las opiniones y preocupaciones de los jóvenes sobre la sociedad actual.
— Identificación de acciones concretas que los jóvenes consideran necesarias para mejorar la sociedad.
— Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo.
— Creación de un fanzine que refleje las ideas y propuestas de los jóvenes, y que pueda ser compartido en la comunidad escolar y más allá.

4 PROPUESTAS EXTRA PARA TU FANZINE:

<u>Libro vacío</u>

La intención de este ejercicio es que pensemos el libro como un espacio vacío en el que interactuar con nuestras imágenes. Construir libros en blanco cuya estructura nos interese por el tamaño, tipo de papel número de páginas, grapas, espirales o cosidos, para tenerlos como guías.

Crear una pequeña librería de referencias y contar con espacios libres de imágenes con los que relacionarnos.

<u>Libro nacimiento</u>

Prepararemos un primer libro que será muy sencillo. Se lo podemos dedicar a nuestras madres. Lo realizaremos en formato A4, horizontal o vertical, tú eliges. Y la propuesta parte de componer un cuaderno-libro con fotos, textos o cualquier otro tipo de documento sobre los acontecimientos que sucedieron en el año de tu nacimiento. Puedes usar fotos de internet, fotos personales, fotos de revistas o periódicos de la época.

<u>El libro como actitud</u>

Observa los objetos acumulados que tengas en torno a ti.

Mira las tarjetas de tu cartera, los tickets o recibos de compra que tengas, el montón de tortitas de la panadería, las monedas de tu bolsillo, las hojas de una enredadera, entre otros objetos cotidianos.

Si te recuerdan a las páginas de un libro, a su cuerpo, filma vídeos cortos mientras pasas las hojas.

<u>Intervenidos y reciclados</u>

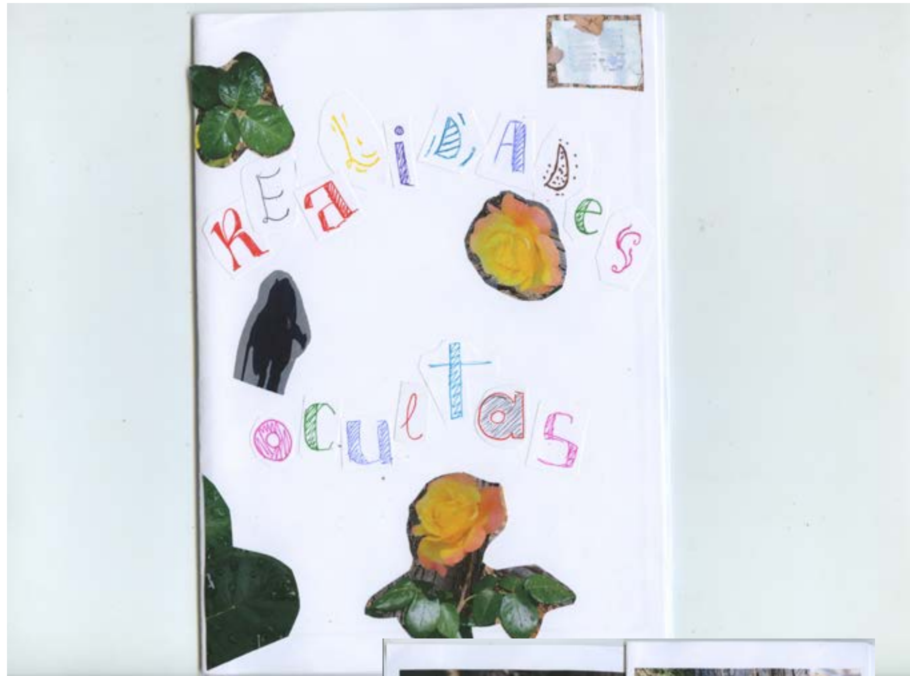
Los libros escolares nos atraviesan de una u otra manera, con ellos hemos tenido una duradera, y en algunos casos, escabrosa relación vital.

Tomaremos el tema de la educación como pretexto para proponer el ejercicio: escoge un libro escolar tuyo o de algún familiar, y utiliza su espacio para cuestionar, interpelar o exaltar lo que nos cuenta con la palabra y la imagen.

Usa todos los materiales que necesites para la transformación, como, por ejemplo, un cúter, tijeras, pegamento, fotocopias, revistas, otros libros, lápices de colores, rotuladores o pintura.

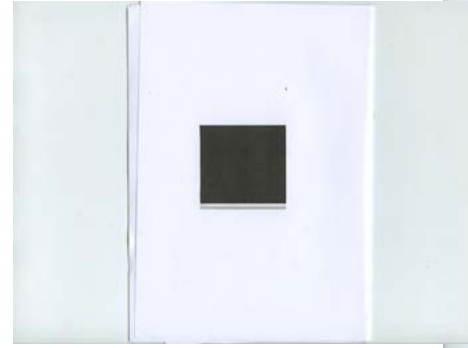


#82


Realidades
ocultas

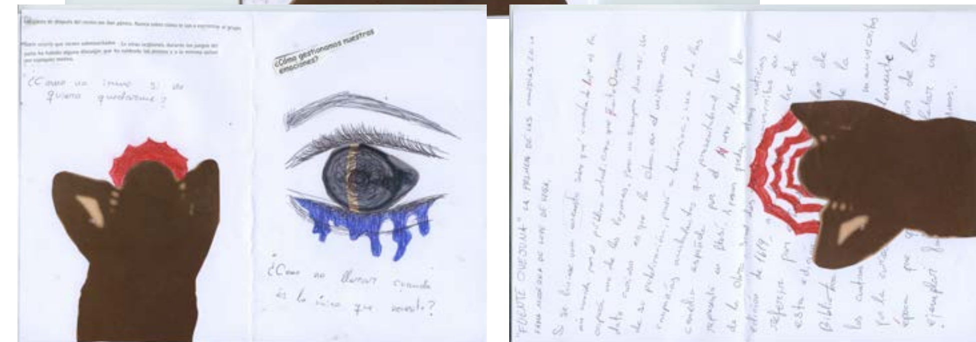







Senses
MOTS~


CONTAMINACIÓN
INTERIOR
ANSIEDAD
DEPRESIÓ
Alteraciones
Enseñanza Secundaria Obligatoria
inevitable
"Los adolescentes tienen corazón"


¿Cómo gestionamos nuestras emociones?

4_Organización y gestión del archivo



En este capítulo, nos adentramos en la gestión integral del proyecto "Adolescencia Móvil", enfocándonos en cómo organizar y administrar eficazmente los resultados fotográficos y documentos generados durante las diversas actividades propuestas.

Desde la recopilación inicial hasta la estructuración detallada en un Drive compartido, cada paso está diseñado para facilitar no solo la preservación ordenada de las creaciones visuales, sino también para promover un aprendizaje colaborativo y enriquecedor entre estudiantes y educadores. Además, proporcionamos directrices claras para la preparación y activación de las sesiones en el aula, asegurando que cada actividad se desarrolle de manera fluida y que se cumplan los objetivos educativos y artísticos del proyecto

Para asegurar una correcta organización y adaptación de las actividades del proyecto, es crucial seguir estas indicaciones para el profesorado encargado del archivo, guardar y disponer de las fotografías y otros documentos generados mediante las acciones:

Archivo y organización en Drive compartido

1. Creación de carpetas por actividad

— Crea una estructura de carpetas clara en el Drive compartido, organizada por cada una de las actividades propuestas.

— Nombraa cada carpeta de manera descriptiva, utilizando el título de la actividad correspondiente (por ejemplo, "Balance de tu Móvil", "Fotografía tu Ruta de Casa al Instituto", etc.).

2. Subcarpetas

— Dentro de cada carpeta principal, establece subcarpetas para clasificar las fotos de los estudiantes por sesión o grupo.

— Puedes etiquetar para cada documento el nombre del estudiante y la fecha de la sesión para facilitar la identificación y seguimiento (opcional).

3. Acceso compartido

— Asegúrate de que todos los profesores y estudiantes participantes tengan acceso adecuado al Drive compartido.
— Define los permisos de acceso para permitir la visualización y edición según sea necesario, garantizando la colaboración efectiva entre todos los involucrados.

En el proyecto "Adolescencia Móvil", cómo preparamos y activamos las sesiones es clave. Desde planificar bien hasta guiar a los estudiantes durante las actividades, cada paso busca estimular su creatividad y reflexión. Luego, organizar y guardar las fotos y otros documentos asegura que todo esté ordenado y accesible. Te dejo unas ideas para la preparación y activación de las sesiones:

1. Preparación previa a la sesión:

— **Planificación:** Antes de cada sesión, revisa la acción propuesta y asegúrate de comprender los objetivos y los pasos involucrados.
— **Materiales y equipamiento:** Verifica que todos los materiales necesarios estén disponibles, como dispositivos móviles, acceso a Internet, y cualquier otro recurso específico mencionado en la acción.

2. Inicio de la sesión (10 minutos):

— **Introducción:** Presenta la acción del día y su propósito. Explica cómo se relaciona con el proyecto general y qué se espera que los estudiantes logren al finalizar la sesión.
— **Instrucciones claras:** Detalla paso a paso qué deben hacer los estudiantes. Asegúrate de que todos comprendan las expectativas y cualquier requisito técnico o creativo.

3. Desarrollo de la actividad (30-40 minutos):

— **Ejecución:** Supervisa el progreso de los estudiantes mientras realizan la acción propuesta. Estimula la creatividad y la participación activa, ofreciendo apoyo y aclaraciones según sea necesario.
— **Recopilación de documentos:** Durante la sesión, asegúrate de que los estudiantes estén capturando fotos, videos u otros elementos necesarios para completar la tarea.

4. Gestión y archivo de documentos

Para asegurar una gestión eficiente y organizada de los documentos en el proyecto "Adolescencia Móvil", sigue estos pasos detallados:

1. **Recopilación de documentos:** Durante cada sesión, recopila fotos, videos u otros elementos generados por los estudiantes.
2. **Escanear y digitalizar:** Si es necesario, convierte documentos físicos o fotos impresas en versiones digitales utilizando un escáner o una cámara digital.
3. **Organización virtual:** Crea una estructura de carpetas clara en un Drive compartido. Asigna una carpeta específica para cada sesión del proyecto.
4. **Etiquetado y descripción:** Etiqueta cada archivo con un nombre descriptivo que indique la acción específica y la fecha de la sesión para facilitar la búsqueda y referencia futura.
5. **Acceso y privacidad:** Configura los permisos de acceso en el Drive compartido para asegurar que solo los participantes autorizados puedan ver y colaborar en el archivo común.
6. **Revisión y actualización:** Realiza revisiones periódicas del Drive compartido para agregar nuevos documentos, actualizar archivos existentes y gestionar cualquier contribución adicional de los estudiantes.

Este flujo de trabajo no solo facilita la organización y acceso eficiente a los documentos del proyecto, sino que también promueve una colaboración efectiva entre todos los involucrados, enriqueciendo así la experiencia educativa y artística.

<u>Herramientas recomendadas para gestión y edición fotográfica</u>

Para la gestión y edición de fotos en el proyecto "Adolescencia Móvil", recomendamos herramientas como *Adobe Lightroom*, *Photoshop*, *InDesign*, así como programas de uso libre como *Scribus* o *Canva*. También he preparado unos video tutoriales para ayudar al profesorado y a los estudiantes a utilizar estas herramientas de manera práctica y creativa con las actividades.

5_Biblioteca de fotolibros









En la era digital actual, la fotografía y su relación con los libros han experimentado transformaciones radicales. La omnipresencia de la tecnología ha redefinido cómo producimos, compartimos y consumimos imágenes, creando nuevas formas de interacción visual que atraviesan fronteras geográficas en cuestión de segundos. En este contexto dinámico los fotolibros destacan como un artefacto singular que va más allá de la mera recopilación de imágenes.

Un fotolibro es una publicación en la que las fotografías son el principal medio de expresión, a menudo complementadas con textos que amplían o contextualizan las imágenes. Estos se conciben como obras narrativas y artísticas, donde la secuencia y la disposición de las fotografías están cuidadosamente diseñadas para contar una historia, transmitir emociones o investigar un tema específico. Los fotolibros permiten una experiencia visual y táctil única, invitando a una lectura pausada y reflexiva que contrasta con la inmediatez en la lectura y recepción de las imágenes digitales que circulan en internet.

En un mundo lleno de imágenes digitales que aparecen y desaparecen rápido, los fotolibros son como un refugio. Cada página te hace pensar y te conecta con las historias visuales que te cuentan. No son solo relatos desde el arte y la fotografía, sino que también te hacen sentir cosas y pensar en lo que estás viendo. Cada fotolibro, desde su concepción hasta su presentación, es un acto de construcción de conocimiento y memoria. A través de la selección de imágenes, el diseño de páginas y la secuencia de imágenes, autores y editores moldean las interpretaciones y percepciones del lector. Esta interacción entre el libro, quien lo hace y quien lo lee transforma el fotolibro en un espacio de diálogo cultural y social, donde pensamientos y sentimientos se entretejen evocadoramente.

La forma y materiales de los que están hechos los fotolibros también es importante.
El tacto del papel, la encuadernación, e incluso el olor de las páginas, todo contribuye a la atmósfera sensorial que rodea la lectura de un fotolibro. Este aspecto tangible no solo añade profundidad física a las imágenes, sino que también refuerza la idea de que el libro es más que un mero soporte: es un objeto que vive y respira junto con su contenido visual. Así, la materialidad y la forma no solo enriquece la experiencia estética,

sino que también te conecta emocionalmente y te hace pensar más en lo que estás viendo.

En la educación, los fotolibros son muy importantes porque no solo te enseñan sobre fotos o arte visual. También te ayudan a pensar y a reflexionar. Al leer un fotolibro, aprendes a mirar fotos de una manera más crítica y a entender qué quieren decir las imágenes y los textos juntos. Esto no solo te ayuda a entender más sobre fotos, también te prepara para ver mejor lo que te rodea todos los días, de una manera más profunda y crítica de lo que harías normalmente.

A continuación, presento los 5 fotolibros seleccionados para enriquecer la biblioteca de vuestro centro educativo como parte de la caja de recursos "Adolescencia Móvil". Cada uno ofrece una narrativa visualmente potente que invita a los estudiantes a sumergirse en historias y temas que resuenan con la experiencia adolescente contemporánea. Desde "Soy adolescente, ¿y qué más?" de Angélica Dass, "I'm Okay" de Anna Izquierdo Gilabert, "Y tú, ¿Por qué eres negro?" de Rubén H. Bermúdez, "Las palabras se gastan" de Xavier Aballí o "Do you sea?" de Selen Botto, cada fotolibro es una ventana que ofrece una experiencia única para leer historias visuales y educar a través de la inspiración.

Dentro de la caja de recursos "Adolescencia Móvil", también encontraréis varios video tutoriales que explican más a fondo los fotolibros seleccionados. Estos videos son como guías personalizadas que te muestran cómo se cuenta la historia y qué significados se esconden detrás de cada imagen y texto. Son súper útiles tanto para los estudiantes como para los profesores, porque te ayudan a entender mejor lo que está pasando en cada libro y cómo se conectan las ideas. Es una manera genial de aprender y profundizar en el arte de los fotolibros de una manera más amena y visual.



"SOY ADOLESCENTE, ¿Y QUÉ MÁS?" – ANGELICA DASS

Angelica Dass presenta un proyecto fotográfico que va más allá de la mera representación visual. Su fotolibro, como un archivador brillante, recopila retratos, objetos y palabras que juntos forman un retrato completo y variado de la adolescencia hoy en día. Cada elemento en el archivador no solo documenta, sino que también hace preguntas y celebra las distintas identidades juveniles que existen en nuestra sociedad global.

Dass utiliza la fotografía como una herramienta de exploración cultural y social, desafiando los estereotipos y ampliando los conceptos tradicionales de identidad y autoimagen. A través de la cámara se presencia la individualidad de cada sujeto, y también se revelan las intersecciones complejas entre cultura, raza, género y clase social. Su enfoque cambia cómo vemos la adolescencia, ofreciendo un espacio donde cada uno puede afirmarse y redefinirse.

El relato de este fotolibro es una oportunidad para explorar temas importantes en el aula. Al hablar de "Soy adolescente, ¿y qué más?", los estudiantes pueden explorar debates sobre identidad, diversidad cultural y cómo nos expresamos. Las fotos y los elementos visuales no solo son puntos de partida para conversaciones sobre nuestra propia imagen y la de los demás, sino que también nos invitan a pensar en cómo se construye y representa la identidad en un mundo cada vez más diverso y conectado.

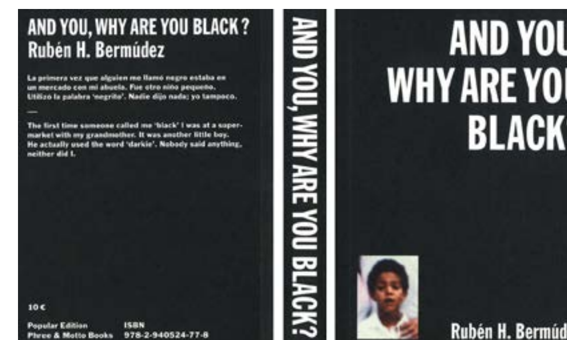


“I’M OKAY” — ANNA IZQUIERDO GILABERT

“I’m Okay” es un viaje introspectivo que explora lo que es ser adolescente y mujer a través de autorretratos y retratos modernos. Anna Izquierdo Gilabert lo divide en dos partes: en el primer volumen, nos cuenta a través de ensayos y fotos cómo es la experiencia de ser mujer hoy en día. Usa sus propias fotos y las de sus amigas para hablar de temas como la autoimagen, cómo se construye el género y cómo nos representamos en las fotos y videos. El segundo volumen complementa esta reflexión con una colección de retratos que conectan las experiencias personales de la autora con las de otras jóvenes, subrayando la universalidad de los sentimientos de las adolescentes a través del tiempo y el espacio.

Anna Izquierdo Gilabert adopta una mirada íntima y a la vez muy real de lo que significa ser adolescente y mujer hoy en día. Usa la fotografía no solo como un medio estético, sino como una herramienta para exponer la complejidad emocional y psicológica de esta etapa crucial de la vida. Un trabajo que desafía los estereotipos de género y ofrece una narrativa visual que invita a la reflexión sobre la diversidad de experiencias y la construcción cultural del género en la sociedad contemporánea.

Este libro es perfecto para aprender sobre género, cómo nos representamos en fotos y cómo construimos nuestra identidad cuando somos jóvenes. Este libro es una herramienta relevante para hablar sobre nuestra autoimagen, cómo la cultura afecta cómo nos vemos a nosotros mismos y por qué es tan importante ver representaciones diversas en los medios visuales.



“Y TÚ, ¿POR QUÉ ERES NEGRO?” — RUBÉN H. BERMÚDEZ

“Y tú, ¿Por qué eres negro?” es un fotolibro trilingüe que no solo documenta, sino que también interpela la experiencia afroespañola de manera íntima y colectiva. A través de una selección de fotografías y textos, Rubén H. Bermúdez comparte su experiencia en primera persona sobre las realidades de ser afroespañol en la sociedad contemporánea. Cada imagen y cada palabra se entrelazan para formar un relato visual que desafía las narrativas dominantes y amplía el entendimiento público sobre la diversidad racial en España.

Bermúdez usa la fotografía para afirmar su cultura y resistir a los prejuicios que enfrenta. Desde su infancia hasta ahora, nos muestra cómo es vivir con el racismo y cómo lo vive todos los días. Este proyecto nos pide que pensemos críticamente sobre cómo vemos a las personas diferentes a nosotros y cómo podemos luchar contra el racismo que todavía existe.

Incorporar este libro en el aula nos brinda la oportunidad de explorar temas vitales como la diversidad y el racismo, y cómo podemos trabajar juntos para construir una sociedad más justa. A través de la fotografía, los estudiantes pueden entender mejor las historias personales y desafiar sus propias perspectivas sobre las personas. Este libro nos ayuda a ponernos en el lugar del otro y aprender a ser más empáticos y abiertos entre todos.



"LAS PALABRAS SE GASTAN" – XAVIER ABALLÍ

Xavier Aballí introdujo un ritual pedagógico único en sus clases de dibujo en Bachillerato, donde los estudiantes participaban en conversaciones iniciadas por dos recortes de prensa: uno con una fotografía y otro con un breve texto, seleccionados al azar y colocados sin secuencia definida sobre la mesa del profesor. Esta casualidad aparente se convertía en el punto de partida para discusiones que abarcaban desde temas sociales y políticos hasta reflexiones personales. En cada clase, la combinación entre la imagen y el texto provocaba un intercambio de ideas que a veces se extendía para llenar toda la hora. Este método cambió las clases, convirtiéndolas en lugares donde se hablaba, se pensaba críticamente y se reflexionaba, todo mientras se dibujaba.

"Las palabras se gastan" se inspira en este enfoque pedagógico, adoptando una estructura que evoca los libros de horas medievales. Su objetivo es elevar el pensamiento y estimular la reflexión a través de la combinación de fotografías y textos que invitan a los lectores a explorar conexiones inesperadas y profundizar en temas que van más allá de las imágenes visuales.

Xavier Aballí no sigue las reglas tradicionales del aula; él integra la fotografía como parte esencial del aprendizaje y la reflexión. Su enfoque artístico no solo hace que los estudiantes piensen críticamente, sino que también los invita a mirar hacia adentro y analizar temas complicados usando fotos y textos de los periódicos. Aballí desafía a los estudiantes a reconsiderar cómo la fotografía puede ser mucho más que solo arte; puede ser una herramienta para iniciar debates profundos y comunicarse efectivamente.



"DO YOU SEA?" – SELEN BOTTO

"Do you sea?" es un libro, sí, pero también debe ser leído como una llamada urgente a la acción frente a la crisis ambiental causada por los residuos plásticos en las costas del Mediterráneo y que confronta directamente nuestra relación con el medio ambiente. A través de la fotografía, Botto nos invita a contemplar no solo la devastación tangible de las costas del Mediterráneo por la contaminación plástica, sino también a sumergirnos en un diálogo íntimo sobre la fragilidad de nuestros ecosistemas marinos. A través de nuevas imágenes que surgen del encuentro entre las fotografías de sus paseos por la playa con los deshechos plásticos que recoge, el libro nos embarca en la cruda realidad de que muchos de estos son provenientes de productos cotidianos como cosméticos y artículos de higiene.

Selen nos comparte una nueva mirada sobre la crisis ambiental, destacando la urgencia de la sostenibilidad y la responsabilidad humana frente a la crisis climática. "Do you sea?" funciona como un testimonio visual que despierta conciencias y nos hace reflexionar profundamente sobre cómo nuestras decisiones cotidianas afectan al medio ambiente. Este proyecto nos desafía a adoptar una perspectiva más consciente y responsable, instándonos a reconsiderar nuestra relación con nuestros hábitos de consumo y el desperdicio, y a reconocer el impacto individual y colectivo que podemos tener en el futuro del mundo que compartimos.

6_Jornadas de creación



Introducción a la propuesta

Dentro del proyecto “Adolescencia Móvil”, hemos ideado unas Jornadas de creación para trabajar con todo lo que hemos hecho hasta ahora. Estas jornadas se van a hacer al final del curso, en dos días seguidos, con la idea de convertir las vivencias personales de los estudiantes en una instalación artística que se mostrará en diferentes lugares del centro educativo.

Estas Jornadas son una fuente de experiencias que empoderan a los estudiantes mediante el arte y la fotografía, al mismo tiempo que promueven un diálogo abierto y constructivo sobre cómo la tecnología impacta en la vida diaria de los jóvenes.

¿Qué haremos?

Durante estas jornadas, los estudiantes van a trabajar con las fotos que ya han tomado para explorar temas como la identidad digital, la influencia de las redes sociales, cómo nos conectamos emocionalmente con los móviles o los temas que surjan de las conversaciones iniciales de las jornadas. A través de la práctica artística queremos fomentar que expresen sus ideas y crear un espacio donde puedan hablar de estos temas desde su propia perspectiva.

¿Cómo lo haremos?

Las actividades se estructuran en dos días intensivos de trabajo colaborativo. El primer día estará centrado en la curaduría de las fotografías, la conceptualización de la instalación y el diseño del espacio expositivo. Los estudiantes seleccionarán y organizarán las imágenes de manera que cuenten una historia coherente y poderosa sobre la adolescencia y la tecnología móvil. El segundo día se dedicará a la producción de materiales finales, la puesta en común de ideas y la preparación de la presentación final para la comunidad educativa.

¿Para qué lo hacemos?

El propósito de estas jornadas es compartir con los estudiantes un espacio para la creación colectiva para explorar temas contemporáneos de manera creativa y reflexiva. Con la instalación final, queremos que toda la comunidad educativa se dé cuenta de los retos y las oportunidades que enfrentan los adolescentes en un mundo digital. Además, estas jornadas van a fomentar el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y ayudar a

desarrollar habilidades artísticas y de organización entre todos los que participen.

A continuación, te detallo un plan basado en como lo hicimos en el IES Bovalar en junio de 2024. Puedes adaptarlo a tus necesidades y contexto educativo.

Plan para la Jornada de Creación: "Adolescencia Móvil"

Objetivo de las Jornadas: Trabajar sobre todo el material generado para reflejar las experiencias y percepciones de los adolescentes sobre su relación con la tecnología móvil a través de una instalación artística que se realizará en diferentes espacios del centro educativo.

Día 1: Curaduría y conceptualización de la instalación

9 - 9:30h Bienvenida y revisión de metas

— Revisión de los objetivos del proyecto y las metas específicas de las jornadas.
— Presentación del plan de trabajo para los dos días y montaje siguiente semana.

9:30 - 10:30h Presentación de materiales con los que contamos

— **Actividad:** Presentación de todas las fotos realizadas previamente.
— **Objetivo:** Familiarizar al grupo con el material disponible.

10:30 - 10:50h Reflexión colectiva

— **Actividad:** Discusión abierta sobre el material, identificando temas y mensajes clave.
— **Objetivo:** Recoger impresiones y reflexiones para orientar la organización de la exposición.

10:50 - 11:10h Patio

11:10 - 12:30h Selección

— **Actividad:** Trabajo en grupos para seleccionar las fotos más representativas.
— **Objetivo:** Elegir los temas y fotos clave que formarán parte de la instalación y definir el relato.

12:30 - 13:45h Desarrollo

— **Actividad:** Lluvia de ideas y desarrollo de un concepto unificado para la instalación.
— **Objetivo:** Definir cómo se estructurará la instalación y qué mensaje se quiere transmitir.

13:30 - 14:05h Patio

14:00 - 15:00 Diseño del espacio expositivo

— **Actividad:** Creación de un plano o maqueta del espacio expositivo, distribuyendo las fotos y otros elementos.
— **Objetivo:** Planificar la disposición física de la instalación.

Día 2: Detalles y preparación artes finales de la instalación

9:00 - 09:15h Revisión del plan y metas del día

— **Actividad:** Revisión del trabajo realizado el día anterior y presentación de los objetivos para el segundo día.
— **Objetivo:** Asegurar que todos estén comprometidos con el plan y metas del día.

9:15 - 10:50h Desarrollo creativo

— **Actividad:** Trabajar en grupos los últimos detalles de los materiales que se tienen que producir en lonas para instalación.
— **Objetivo:** Proveer contexto para la instalación en su conjunto.

10:50 - 11:10h Patio

11:10 - 12:30h Puesta en común de materiales finales

— **Actividad:** Finalización de la creación de materiales y puesta en común.
— **Objetivo:** Asegurar que todos los elementos visuales y explicativos estén listos para su impresión y montaje.

12:30 - 15:30h Preparación de la presentación final

— **Actividad:** Preparar una presentación final del concepto y diseño de la instalación para la comunidad educativa.
— **Objetivo:** Recibir feedback constructivo por parte de profesorado y compañeros/as que pueda incorporarse en la fase de montaje de la instalación.







PLÀNOL 2023-2024



Segona planta 2

BIBLIOTECA
Orienta
AMPA
Orienta
USOS MÚLTIPLES
Entrada famílies

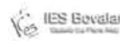
ADOLESCENCIA MÓVIL es un proyecto de la Red Planea, arte y escuela, realizado en colaboración con estudiantes de 1°, 3° y 4° de ESO y profesorado del I.E.S. Bovalar de Castelló de la Plana, dirigido por Julián Barón entre marzo y junio de 2024.







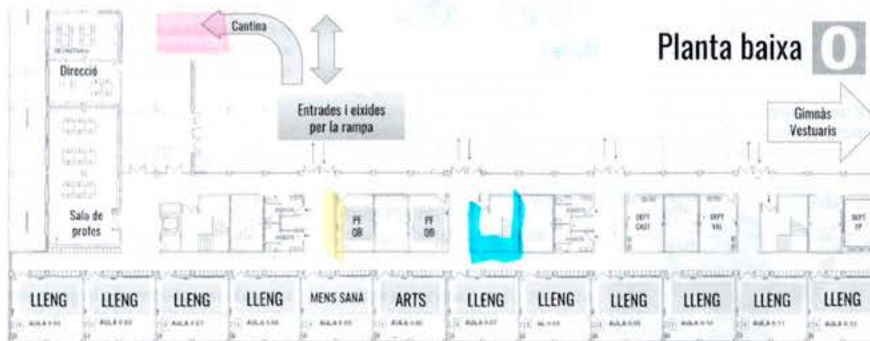




Primera planta 1



Planta baixa 0



ADOLESCENCIA MÓVIL explora la relación entre adolescentes y sus teléfonos móviles utilizando la creatividad y el diálogo grupal. Mediante una selección cuidadosa de actividades con instrucciones versátiles, alimentamos tanto la expresión artística como la reflexión en grupo, explorando las vivencias y perspectivas asociadas al uso de los teléfonos móviles, tanto dentro como fuera del aula. Reconocemos el poder de las imágenes para conectar pensamiento, emoción y significado, influyendo en la construcción de nuestra identidad y comprensión del mundo.Para encender las luces y dar inicio a esta exposición, te invitamos a reflexionar: ¿Puedes identificar tres aspectos positivos y tres aspectos negativos del teléfono móvil en tu opinión? Por favor, anota tus respuestas en un trozo de papel. Gracias.

EXPOSICIÓN IES BOVALAR



Teléfono fugaz
Esta obra nos invita a reimaginar nuestra relación con el móvil en el aula, explorando el equilibrio entre cuerpo, tecnología y espacio. Comenzamos con una reflexión sobre cómo el uso del teléfono afecta nuestra atención y presencia física. Luego, cada estudiante crea una instrucción a través de un dibujo para transformar la interacción con su móvil, subvirtiendo su carácter utilitario y funcional. Estas instrucciones se comparten y escenifican el dibujo que han seleccionado, usando su móvil de la manera indicada. Un compañero toma fotos siguiendo las instrucciones del dibujo como guía.



Línea de sombra
Con esta obra hemos querido representar cómo las personas pueden pasar de estar en conflicto a llevarse bien a través de dos sencillos pasos. El primero, "trepar la red", simboliza superar nuestras inseguridades para poder alcanzar un acuerdo. El segundo, "saltar el muro", implica dejar atrás el orgullo. Una vez que hemos logrado ambos pasos, alcanzamos la felicidad. Esta metáfora nos invita a reflexionar sobre la importancia de la introspección y la humildad en nuestras relaciones, mostrando que la verdadera armonía se encuentra cuando superamos nuestras barreras internas.



Un día en mi vida con el móvil
Esta actividad consiste en crear un diario que nos invita a indagar sobre nuestra conexión con la tecnología a través de un mirada íntima y personal. Desde que despertamos hasta el anochecer, estas fotografías muestran cómo el móvil se convierte en un acompañante inseparable en nuestras vidas.



Selfie
Un selfie es una fotografía hecha generalmente desde tu móvil, un autorretrato que compartimos en redes sociales, exponiéndonos a juicios externos. ¿Nos empodera o es un grito de atención? ¿Es una representación fiel de nosotros mismos? Esta actividad transforma el aula en un espacio para rastrear y confrontar nuestra relación con el selfie. A través de acciones como hacerse un selfie sin teléfono, ensayar poses, crear collages y hacerse un selfie en el aula, recapacitamos sobre nuestra conducta y conexión personal con esta forma de representación.

Profesores vigilan el uso de móviles en patio de instituto.

Pie de foto es una actividad que provoca a cada estudiante a activar su capacidad de interpretación a través de la lectura y creación de pies de foto para imágenes de prensa. Los estudiantes copiarán el pie de foto del tema elegido por el grupo, incluyendo la indicación de quién ha hecho la foto y la agencia. Posteriormente, se imprimen y se ponen en común para iniciar un diálogo que no solo propone el desarrollo de nuestras habilidades críticas en la comunicación visual, sino que también abre un espacio de reflexión sobre la influencia del contexto en la percepción de las imágenes.



En construcción, fanzine colectivo
Esta actividad, desarrollada en dos sesiones grupales, es un punto de partida para reflexionar sobre la sociedad actual, considerando el legado que heredamos y los cambios necesarios para el futuro. Utilizando nuestros teléfonos móviles como herramientas creativas, creamos una secuencia de fotos para elaborar un fanzine colaborativo. Hemos convertido cada página en un lienzo en blanco donde dejar nuestras preocupaciones, ideas y acciones, avivando un diálogo constructivo sobre nuestro entorno y aspiraciones.



Mesa de proyectos
En esta mesa encontrarás una colección de pequeños libros, fotos y otros materiales informativos que han sido recopilados a lo largo de los últimos meses como en el proyecto 'Adolescencia móvil'.







:-X









7_Epílogo <3

#106



Desde que arrancamos con “Adolescencia Móvil” en el IES Bovalar y creamos esta caja de recursos en la Red Planea, hemos explorado un territorio fascinante: la adolescencia en la era digital. Nuestro objetivo ha sido entender cómo los móviles influyen en la vida cotidiana y la identidad de los adolescentes. Lo que descubrimos es un mundo complejo de emociones y experiencias que vale la pena ver y compartir. A través de acciones que promueven la práctica artística y la reflexión grupal, hemos creado un archivo común de fotos, documentos y otros materiales que cuentan nuestras historias y muestran la diversidad de perspectivas en la comunidad educativa. “Adolescencia Móvil” marca un cambio en nuestra relación con la tecnología, ofreciendo un espacio para la autorreflexión y el aprendizaje colectivo, esencial en la formación de los jóvenes de hoy.

Esperamos que esta caja de recursos continúe siendo un espacio seguro donde los adolescentes puedan explorar sus experiencias y reflexionar sobre su relación con la tecnología. Más que fotos, videos, dibujos o palabras, “Adolescencia Móvil” es un testimonio del poder del arte para ampliar nuestra mirada y generar conciencia sobre los desafíos que enfrentan los jóvenes hoy.

Agradecemos sinceramente a todos los que han sido parte de este proceso y esperamos seguir inspirando y siendo inspirados por las historias y la creatividad de los adolescentes. Una de las insistencias finales es fomentar el intercambio de acciones entre centros educativos que estén realizando este proyecto. Creemos que compartir experiencias y metodologías enriquecerá aún más nuestra comprensión colectiva y fortalecerá la comunidad de práctica que hemos creado. Esperamos que esta colaboración entre centros proporcione nuevas perspectivas y oportunidades para nuestros jóvenes en su camino hacia un futuro más consciente e inevitablemente conectado.

Agradecimientos:
A los/as estudiantes y profesorado del IES Bovalar, Patricia García, Toni Solano, Olga Giménez, Sara Lloret, Natalia del Olmo, Natacha Moreno, Manel Canseco, Leticia Lorenz, Anna Navarro, Begoña Oliva, Marta Prieto, Lucía Monfort, María Roger y a la educadora Carmen Monerris.

A Leticia Tojar Rodríguez, Xosé Lois G. Failde, Marta Martín Núñez, Christian Robles Ramos, Tubal, Héctor y Miguel Ángel de Cambaluc, Manuel Vargas, Mati Martí y Camila Kevorkian. Gracias por vuestro saber hacer y apoyo constante.

A Elena Sanmartín, Clara Boj, José Campos y el equipo de evaluación de la Red Planea. Gracias por el cariño en vuestra escucha y las valiosas aportaciones.

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana
Nicolás S. Bugeda i Cabrera
Dirección - Gerencia

Coordinación del Nodo Territorial
Clara Boj Tovar (Universitat Politècnica de València)
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURSO EDUCATIVO

Textos Julián Barón
Fotografías sus autores/as
Diseño y Maquetación Mati Martí
Traducción al valenciano Servici de Traducció i Assesso-rament Lingüístic de la Direcció General d'Ordenació Educativa i Política Lingüística
Impresión y Encuadernación La Imprenta CG

PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y que se articula a través de la mediación de Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA y UPV (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía).

:-)

ADOLESCENCIA MÓVIL. Caja de recursos creativos para la experimentación artística, es una propuesta dirigida a docentes de educación secundaria que explora la relación entre adolescentes y sus teléfonos móviles utilizando la creatividad y el diálogo grupal. Conscientes de la vulnerabilidad juvenil en un mundo digital en constante cambio, brinda un espacio para la expresión libre y auténtica, celebrando la diversidad de sus experiencias.

ADOLESCENCIA MÓVIL es un proyecto diseñado por Julián Barón (fotógrafo y docente) en el marco de Planea. Red de Arte y escuela. PLANEA es una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y se articula a través de la mediación en tres territorios: Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía).


GENERALITAT VALENCIANA
CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

Permea
PLANEA

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA